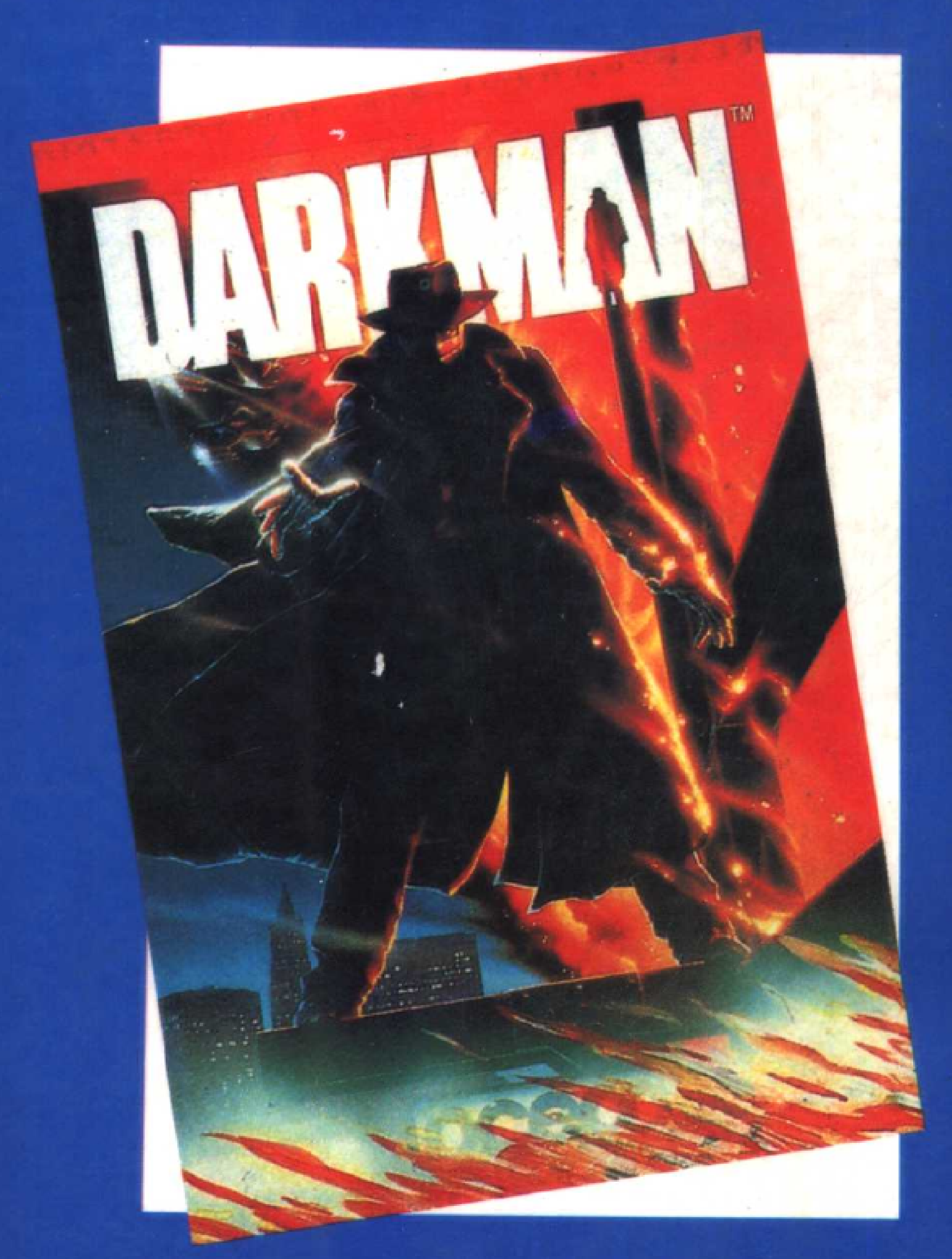
电视游戏大师

●蒋蕴璞 编 ●電子工業出版社





责任编辑:鞠养器
封面设计:阎欢玲



ISBN7-5053-2381-4/TN·691
定价:22.50元

电视游戏大师

蒋蕴璞　编著

电子工业出版社

（京）新登字 055 号

内容提要

本书是针对任天堂型电视游戏编著的实用性书籍。

全书共分七章。第一、二章分别介绍电视游戏机和游戏卡的基本知识，着重于选购和使用。第三章讲解电视游戏基础技法，教给初学者迅速掌握和提高技艺。第四、五章分别介绍游戏节目密码和游戏技法集锦，两者共 265 条。第六、七章是本书的重点内容，分别是游戏节目详解和最新游戏节目介绍，共 147 种节目，其中绝大部分是高 K 节目。

本书是作者根据丰富的实践经验，并参考大量的有关资料编写而成。内容广泛而详细，新颖而实用，介绍的游戏决窍颇多，语言通俗易懂。很适合广大电视游戏爱好者阅读。

电视游戏大师
蒋蕴璞 编著
责任编辑：鞠养器
*
电子工业出版社出版（北京市万寿路）
电子工业出版社发行 各地新华书店经销
北京市顺新印刷厂印刷
*
开本：850×1168毫米 1/32 印张：23.125 字数：574千字
1994年7月第1版 1994年7月第1次印刷
印数：7000册 定价：22.50元
ISBN 7-5053-2381-4 TN·691

前　言

这是一部针对任天堂型电视游戏编著的实用性书籍。

全书共包括七大部分内容。

游戏机与游戏卡是电视游戏的专用器具。本书中介绍了有关的基本知识，并着重于其选择和使用。

书中论述了“电视游戏基础技法”。这是作者根据实践经验总结而成。它对初学者迅速掌握和提高游戏技艺，有很强的指导作用。

对于电视游戏中通常所称的“攻关秘诀”，本书中分列为“游戏节目密码”和“游戏技法集锦”两部分，以使条理更加清晰。前者共编汇了178条；后者共87条，总计265条之多。

近年来，在大陆市场上销售的新、旧版本的电视游戏节目(卡)层出不穷。对这些游戏节目的详细介绍，是本书的重点。这包括在本书“游戏节目详解”和“最新游戏节目介绍”两部分内容中，其所涉及的节目范围甚广，且绝大部分是“高K节目”，共达147种。对节目的分析详尽，诀窍介绍颇多，尚有节目评价等。此外，这两部分的目录罗列较细，很便于查阅。

本书包罗的内容广泛、新颖而且实用。它必将有助于您在电视游戏中倍尝新的感受与乐趣。

谨以此书，奉献给广大电视游戏爱好者！

编著者　蒋蕴璞

一九九三年七月于济南

目　录

七、最新游戏节目介绍……………………………………… (472)

一、电视游戏机

(一)电视游戏的兴起

电视游戏,也称“电子游戏”,英文名为 TELEVISION GAME(简称“TV GAME”)。它是随着微电子技术和计算机技术的发展而兴起的。

最早的电视游戏是利用电子计算机来进行的,这需要预先编制游戏程序,而且玩法单一,操作比较复杂,没有实用价值。到了七十年代,由于微电子技术的发展,使得计算机的结构高度集成化,体积更趋缩小,价格大幅度降低。从而使计算机技术得以运用于电子游艺,而产生了商品化的成果,这就是专用电视游戏机的出现。

第一台电视游戏机是在美国诞生的,它以大型电子游戏机的面目出现,在街头供人娱乐。这种电子游戏机的体积较大,价格昂贵,不适合于家庭中使用。但时隔不久,小巧而价廉的家用电视游戏机研制成功,于是电视游戏开始进入家庭,并迅速普及。

(二)电视游戏机的类型

电视游戏机主要分为两种类型,一种是大型电子游戏机;一种是家庭用电视游戏机。

大型电子游戏机也称为“街机”,多设在娱乐场所,它体积较大,价格贵,但娱乐效果甚佳。大型电子游戏机从第一台出现至今,从只能单人玩,发展到了双人、甚至于三人、四人同时玩。采用的电脑板也从 16 位跃至 32 位。现时的大型电子游戏机,不仅可以达到

与电影或电视相近的声像效果，而且可以让游戏者主动参与，在更高的层次上得到满足。

家用电视游戏机是为方便游戏者在家中娱乐而研制出来的。它的特点是体积小、重量轻、操作简单、可方便地更换游戏节目，其销售价格比大型机便宜很多，能被一般家庭所接受。

家用电视游戏机的类型从开始生产到现在，已从“雅利达”发展到“任天堂”、“世嘉五代”以及“超级任天堂”等系列。

“雅利达”机型由美国雅利达公司首先推出。其代表型号有DY—2600、雅利达2600、溢龙7000、汉龙和皇冠等。这类机型的操纵器是手柄式，游戏的动作单调，背景画面很多是静止的，节目的趣味性不强，早已被淘汰。

“任天堂”机型是日本“任天堂公司”于1983年研制成功的，并很快地占领了家用电视游戏机的市场。这类游戏机所产生的图像清晰、色彩丰富、声音逼真，与其配套的游戏节目品种多、游戏功能广和趣味性强。因此，这类游戏机得以风靡日本和世界各地，它也是目前国内最普及的一种家用电视游戏机。

“世嘉五代”游戏机是由日本世嘉公司于1988年投放市场的。这类游戏机的主要特点是：图象的色彩更加丰富，而且具有立体感；角色的造型更加细致逼真；并配以立体声音响输出，从而使总的效果接近大型游戏机。世嘉五代游戏机在国内也有销售，但由于其价格较高，且游戏节目多制作成单卡，故尚难在家庭中普及。

“超级任天堂”机型由日本任天堂公司于1990年推出，其性能较之“世嘉五代”略有改进，但目前价格也很高。

电视游戏机除上述两类外，还有一种袖珍游戏机。它的工作原理与家用电视游戏机相同，只是随机附有液晶显示屏，游戏节目一般内存于游戏机中。此类机中的高级者附有彩色液晶屏，游戏节目可以更换。目前国内流行的大都是普及型的任天堂型袖珍游戏机，其特点是可以携带，使用方便。但游戏效果远不如家用电视游戏

机。

（三）任天堂型家用电视游戏机

1. 结构与组成

任天堂型家用电视游戏机由主机、电源供应器、操纵器、射频线、天线切换开关和扩展器件等组成。

（1）主机：主机是一个盒式的结构件，内部有印刷线路板，上面组装着集成电视元件和其他电子元件。其中的关键元件是中央处理器和图像处理器，此外还有驱动器件、脉冲发生器件、射频调制器件和稳压器件等。主机的外壳上设有插游戏卡的槽口，还有连接操纵器、电源供应器、射频线和扩展器件等的多个插口。

（2）电源供应器：电源供应器由降压变压器和整流元件所组成，其功能是将 220 伏的交流电转变为 10 伏左右的直流电，供给主机使用。

（3）操纵器：操纵器是扁形的小盒，共有两个，分别称为主、副操纵器或Ⅰ、Ⅱ号操纵器。操纵器上设有多种按键，供游戏者操纵游戏的进行。操纵器与主机之间可以固定连接，也可以是接插式的。有的机型的主、副操纵器完全相同，可以互相更换，使用比较方便；有的机型的主、副操纵器上的按键设置有区别，不能互相代用。

（4）射频线：也称射频电缆。其功用是将游戏机输出的射频信号送往电视机，以转变为图像和声响。

上述四种是游戏机必不可少的组成部分。为增加游戏机系统的功能，尚可能安装下列其他器件。

（5）天线切换开关：也是一个扁形的小盒，一般有两个插口和一个输出插头，两个插口分别与电视机的天线及游戏机的射频线相连接；输出插头与电视机的天线插座相连接。通过开关切换，就可改变输入电视机的信号，这样就可以免去插拔接头的麻烦。这种

切换开关在有的机型中作为附件供给；也可以自己购买单件后配接。

(6)无线发射器：游戏机的输出信号可以用射频线送入电视机；也可以采用无线的方式。现时很多型号的游戏机，都具有无线发射的功能(俗称“遥控”)。此时，游戏机的主机内部装有一个无线发射器，输出信号通过机壳上的拉杆天线向外发射。处在一定的范围内，电视机的天线就可以接收到。对于原来没有无线发射功能的游戏机，则可以另外购买一个无线发射器，与主机配接后使用，同样也能达到目的。“无线连接”的方式有一定的方便之处，但效果都不很理想，同时对其他电视机将产生干扰。

(7)光电枪：光电枪可配接于主机的扩展插口上，用于玩专用的“枪卡”节目。光电枪目前的形式多种多样，但按功能区分，主要有两种，一种是单发式；一种为兼具连发式的。前一种不适合于玩某些较复杂的“枪卡”节目，现已逐渐淘汰。任天堂型的枪卡节目不太多，限制了光电枪作用的发挥。但目前光电枪的价格很便宜，不妨配备一只，可增加电视游戏的乐趣。

(8)键盘：配接游戏机的专用键盘的出现，使游戏机的扩展功能产生了质的飞跃。它使游戏机从只能单纯用于娱乐，而扩展为兼具电子计算机的某些功能。这些功能是：①BASIC 语言程序设计；②音乐谱曲与记忆重播；③计算器功能、四则运算；④绘制卡通图；⑤中、英文打字练习等。目前市场上销售的键盘，其规格和功能有些差别，但都是任天堂键盘的仿制产品。

2. 类型与牌号

(1)类型：任天堂原型机的机型特征是：长方形，上、下机壳是两种颜色，两只操纵器可安插在机壳的两侧。这种机型的仿制品在市场上还很多。此外还有一种称为“豪华型”的机型，其机壳较大，式样比较美观，游戏机不用时，可将操纵器的连接线收藏到机壳内，操纵器平放于机壳的凹口上，整体外观显得简洁。此外，不同类

型的游戏机在附件的配给方面还可能有所差别。但不论机壳的结构和型式如何，游戏机的基本功能都是相同的。

(2)牌号："任天堂"的英文名为"NINTENDO"，是日本任天堂公司的产品牌号。随着游戏机的普及和游戏机生产的发展，日本以外的很多地区，如台湾、香港和南朝鲜等，率先按照任天堂的原型机进行组装或仿造，并派生了一些其他牌号。如台湾的"胜天"、"小天才"、"小灵通"和"得其乐"；香港的"海天使"和"爱迪"；南朝鲜的"爱丽"等。近几年来，中国大陆的游戏机生产发展迅猛，至今已出现了供过于求的现象。目前，国内生产的任天堂系列游戏机的牌号和型号繁多，难以一一列举。以质量而论，差异也很大。

3.游戏机的选择

游戏机的选择十分重要。因为目前市场上的游戏机品种繁多，常使购买者眼花缭乱而难以取舍。而且诸多产品之中，有质量可靠者；但也不乏伪劣产品混杂其中。故当你选购游戏机时，请注意下列事项：

(1)市售的游戏机几乎全部是国内生产的，日本和香港等地出产的原装游戏机，由于电视制式问题，不适用于大陆。有些游戏机的牌号虽与原装机相同。但产地仍在大陆。

(2)国内目前已有很多专业生产游戏机的厂家或公司，它们的产品都明确注明生产单位及厂址等；另有一些产品则没有注出生产单位。购买时要优先选择前一种。

(3)大陆的游戏机市场尚处于激烈的竞争状态，质量好而价格合宜的名牌产品尚未确立，各家的正规产品均有其优点，但也有待于改进之处。购买时可酌情选择。

(4)任天堂型游戏机的工作原理很复杂，但要组装一台游戏机却不困难。因为从主机的元件乃至机壳都有单件和组装件出售，这也就是伪劣产品充斥市场的原因。选购时要从外观、标牌、开机性能等多方面进行识别。

(5)机壳的造型与使用性能无关，可只根据爱好进行选择。

(6)操纵器与机壳之间采用活插式连接的较好，便于操纵器的收藏、修理或更换。

(7)主、副操纵器完全相同时，有可以互相代用的优点；并可适用于某些特殊的游戏节目。

(8)游戏机对游戏卡的适应程度，称为“兼容性”。机器的牌号不同，兼容性有差异。兼容性差的游戏机，个别品种的游戏卡与之不相匹配，多数表现为不能产生正常的图象。当前，随着游戏机性能的改进，这个问题已不突出。但若能在购买游戏机的同时也购买游戏卡，当时加以试验为最好。

(9)是否具有无线发射功能不应作为选择机型的主要因素，其理由在前面已叙述。

(10)操纵器上的方向键有两种形式，一种是十字形；一种是圆形或方形。前一种动作比较准确；后一种操纵比较灵活，各有优缺点。

(11)购买游戏机时，最好请有经验的人员帮助挑选和试机，将有很大益处。

4. 游戏机的使用

(1)游戏机与电视机等的配接

游戏机销售时，均附带说明书，其中有游戏机与电视机等连接的方法说明，并附有简图，可参照之。

(2)电视机频道调试

当各项配接工作完成后，插上游戏卡，就可以开启电视机和游戏机。然后按说明书中所规定的游戏机频道，调节电视机至出现清晰而稳定的图象为止。需要注意的是，游戏机的发射频率除有一个“基频”外，还有多个“谐频”，它们都能在电视机的相应频道上产生图象，但只有“基频”产生的图象是正常的。“谐频”产生的图象不清晰、抖动并伴有噪音。没有经验的人员经常将此现象误认为是游戏

机的故障。

(3)按键的功能

①主机上有两个按键或者开关,一个是电源开关,用于开、闭主机的电源供给;一个称为重置键或复位键,用于更换游戏节目。

②操纵器上有方向键、选择键、启动键(暂停键)、A 单动键、A 连动键、B 单动键和 B 连动键。任何机型的主操纵器上都有上述七种按键;大多数机型的副操纵器上没有选择键和启动键,而只有其他的五种按键。各种按键的基本功能如下:

方向键:用于操纵游戏节目中主角或物件的活动方向。

选择键:用于选择游戏模式、选择角色或武器装备等。

启动键:用于启动游戏节目或使游戏节目暂停进行。

A 键:用于操纵节目中的主角跳跃。A 单动键按一次,可使主角跳一下;按住 A 连动键,可以使主角自动地连续跳跃。

B 键:用于攻击。也分别有单动和连动的功能区分。

在不同的游戏节目中,操纵器上的按键功能还有所不同。可参考该节目的按键功能介绍资料,或游戏者通过实际操作领会。

(4)游戏机使用注意事项

为使你的游戏机能正常地为你提供娱乐,使用时请注意下列事项:

①仔细阅读游戏机的使用说明书,以了解正确的使用方法。

②不要使游戏机空载。因此,一定要插好游戏卡以后再开机;在退出游戏卡之前,也一定要先关闭游戏机的电源开关。以免损坏游戏机。

③电源供应器不可总是插在电源插座上。当不使用游戏机时,要将电源供应器拔下来,以免浪费电能乃至于烧坏变压器。

④游戏机操纵器的按键下面,装有导电橡胶片,正确使用时不容易损坏。但切忌用力乱按,那样,不但达不到正常的游戏效果,反而会缩短导电橡胶的使用寿命。

⑤注意保护游戏机的各种插头和接线，特别是操纵器与游戏机之间的连接线，若用力拉扯，可能引起接点脱开而使游戏机失去正常功能。

⑥游戏机放置时要避开热源，并注意适当通风，以免游戏机使用时间过长而温升异常。

⑦游戏机的底部有通风槽孔。因此不要将游戏机放在软物件上，以免堵塞通风孔而影响散热。

⑧游戏机停止使用时，需将游戏卡退出，以保持卡座内弹簧的张力。同时将卡座口的护板盖好。退卡时应使用退卡键，不要强力拔出。

⑨游戏机的工作电源是通过电源供应器供给的低压直流电。正常情况下，可放心使用，而不会有触电的危险。

⑩游戏机是一部电子技术产品，当出现难以解决的故障时，要请有修理经验的人员解决。

5. 游戏机的一般故障鉴别与处理

游戏机在使用过程中，工作可能失常。此时，首先要鉴别是否游戏机本身的故障，然后再考虑排除。

(1)新的游戏卡正确插入后，不能正常显示图象。这可能是游戏卡本身有问题，或游戏卡与游戏机不兼容。

(2)游戏卡插入后，电视机屏幕上只显示一个色块。这种情况通常是游戏卡与插座之间接触不良所致。有时通过活动游戏卡可以解决。如果是由于插座弹簧变形，可用镊子轻轻拨动，使之恢复原状。

(3)图象出现网纹或斜线干扰。其原因多数是射频线的两端接触不良，可转动插头试试；也可能是射频线出现断头。前一种情况可通过修理插头来解决；后一种情况需要重新焊接断头或更换射频线。

(4)完全没有声音和图像。这可能是主机没有得到正常的电源

供给。此时可检查电源供应器的接线和两端的接触状态。最简单的方法是借用一只完好的电源供应器接上试验，就可迅速查明是电源供应器还是主机的故障，然后再酌情处理。

(5)操纵器控制失灵。操纵器一端的连线很容易在使用过程中折断或从焊接处脱开，而造成操纵器控制失灵。可拆开操纵器检查，判明故障后进行处理。也可以用调换法迅速查明故障的范围。

(6)操纵器上的某个按键的控制作用不灵敏，甚至于控制作用紊乱。这可能是导电橡胶片老化，或者是导电橡胶与印刷线路板之间有污垢而引起接触不良。这种情况特别容易发生在方向键上。解决的方法是用磁头清洗液清洗接触点。当导电橡胶老化或接点已变得严重凹凸不平时，只能购买新的橡胶片更换。

现在，很多销售游戏机的商店中有操纵器、电源供应器、无线发射器、切换开关、射频线和导电橡胶片等出售，需用时可直接购买。

二、电视游戏节目卡

（一）游戏卡的功用及结构

电视游戏节目卡简称为游戏卡。它的功用是为电视游戏机提供游戏程序。这些程序是予先编制好的，并通过专用设备输入到游戏卡的集成电路中，一般以不可更改的方式储存起来。当游戏卡与游戏机的主机再相连通后，主机将游戏卡储存的游戏程序调出并执行之，并且使结果在终端电视屏幕上显示出来，成为我们所见到的电视游戏节目。有的游戏卡内设有特殊的开关电路，当按动游戏机上的复位键或电源开关后，就可以更换游戏节目。

游戏卡的外壳是由塑料制成的；内部装有一块印刷电路板。印刷电路板上装着大规模集成电路，也就是游戏程序存储器，这是游戏卡的核心元件。除此之外，印刷电路板上还可能装有晶体管、电阻、电容等元件。印刷电路板的下端有插脚，用以插入游戏机的卡槽内，以和主机相接通。

（二）游戏卡的分类

游戏卡可以按适用的机型、节目容量、节目的数量、节目的内容和使用性能等进行分类。

1.按适用的机型分类

目前市场上销售的游戏机主要分"任天堂"和"世嘉"两种机型，各使用专用的游戏卡，不能互相代用。任天堂机型所用的游戏卡中，还分为用操纵器进行游戏的和用电子枪进行游戏的两类，一

般也不能互相换用。

2. 按节目的容量分类

所有的游戏节目都是先设计好程序，然后将程序输入到游戏卡的存贮器内，其贮存的程序长度，就称为容量。容量通常以K数值表示，1K代表的程序长度是1024个字节；当容量很大时，可以用M来表示，1M等于1000K。节目的K数越大，表示储存的信息量越多，因此，反映在节目的复杂性、画面包含的色彩和场景、动作的逼真程度、音乐和音响的水平以及游戏的趣味性等方面，也都相应提高。

习惯上，称容量大于100K的节目为“高K节目”；小于100K的为“低K节目”。以上是指单个游戏节目来说的。如果是多节目组成的游戏卡，可以将各节目的容量合计，得到该游戏卡的总K数。以此可衡量组合卡的总容量。

任天堂系列游戏卡，按K数的不同，分为九个等级：LA(24K)、LB(40K)、LC(48K)、LD(64K)、LE(80K)、LF(128K)、LG(160K)、LH(256K)。世嘉系列游戏卡，其容量均以M计，一般在1M—6M的范围内。

3. 按节目的数量分类

一般游戏卡内可以只包含一个节目，称为“单卡”；也可以包含多个乃至上千个节目，这种游戏卡称为“合卡”。

4. 按节目的内容分类

任天堂系列的游戏节目，目前已有千余种，其包罗的内容非常广泛。国外按节目内容分为以下几类：①ACT(动作类)；②STG(射击类)；③AVG(冒险类)；④SPG(运动类)；⑤PZG(运智类)；⑥FPG(格斗类)；⑦RAG(赛车类)；⑧SLG(模拟类)；⑨RPG(角色扮演类)；⑩A. RPG(动作角色扮演类)；⑪TBG(棋类)；⑫MJG(麻将类)；⑬QZG(解谜类)；⑭ETC(其他类)。国内的习惯分法为：战斗类、武功类、射击类、运智类、科幻类、体育运动类、神话类

和娱乐类等。不同类型的游戏节目适合于不同的游戏对象，游戏者可根据自己的兴趣、爱好和游戏技能进行选择。

5. **按使用性能分类**

可分为“可更改式”和“不可更改式”两类。不可更改式游戏卡的内部采用“只读存储器(PROM)”。当游戏程序写入这类存储器后，不能再作改动或重写，也就是原有的游戏节目不能再作更改。目前市场上销售的几乎全部是这类游戏卡。可更改式游戏卡采用“可多次读写存储器(EPROM)”。这类存储器中已写入的程序可以用紫外线擦除掉，然后可以再写入新的程序，也就是只使用一盘游戏卡，就可以按需要更改游戏节目。所以这类游戏卡也称为“可录式游戏卡”。这对游戏者来说，显然是方便多了，目前国内已有这类游戏卡的销售录制点。购卡和录制费用与使用不可更改的游戏卡比较，显然是合算的，但缺点是录制的容量最大只为128K，而且大都是“老节目”，因此使用受一定限制。

6. **按卡盒的外形分类**

可分为“窄卡(或称为矮卡、小卡)”和“胖卡(或称为高卡、大卡)”两类。窄卡的形式过去只用于原版卡。目前，复制卡也有胖卡和窄卡两种式样。

(三)游戏卡的选购

选购任天堂系列游戏卡时，请注意以下事项：

(1)一般说来，K数高的游戏节目，其设计和制作水平以及节目的趣味性等方面也相应提高。但也有例外，即有的高K节目其玩赏价值并不高；而有的低K节目却对游戏者颇具吸引力。

(2)合卡的总K数不一定比单卡的K数高；节目数量相同的合卡，其总K数不一定相同。

(3)购买高K节目的合卡时，卡内包含的节目越多，价格上相

对越合算。但要注意到两种情况：一是某些高 K 节目有 K 数不同的版本；二是有些高 K 节目经组合后，节目原有的某些功能（例如选关功能）被省略或简化。

（4）随同购游戏机时购买游戏卡，可解决兼容性的问题。

（5）游戏卡的容量越大，售价一般就越高；反之，容量较小的游戏卡，其售价就应该比较便宜。因此，在购买游戏卡时，还应注意到游戏卡的容量。

（6）目前，市面上有带彩色包装盒的精装游戏卡，是由专业公司生产出版的，其质量比简装卡可靠，但价格略贵。在可能的条件下，优先选用。

（7）游戏卡作为游戏机的软件，其复制的技术已不是那么复杂了。当前，有些出版商只从赢利的目的出发，花样越来越多。其一：随意更改节目的名称，使游戏者难以识别；其二：所谓“强化（SUPER）”；其三：将某些高 K 节目按关次分解为多个，但仍冠以原节目的名称；其四：将某些低 K 节目分解得面目全非，然后冠以许多新的名称，这就是所谓“500 合一卡”和“1500 合一卡”等的由来；其五：近来又出现游戏节目内容相同，而节目的名称和主角不同的游戏卡，这是游戏卡复制商品施用“偷梁换柱”手法的产物……上述诸多情况在选购游戏卡时务必注意识别。

（8）当你对游戏卡的情况不熟悉时，请有经验的人员帮助选购，将大有益处。

（四）游戏卡使用须知

正确使用游戏卡也很重要，请注意下列事项：

（1）游戏卡内组装着电子器件，因此，不可使游戏卡承受高温；不可接触强磁场；不可受强力震动。

（2）向游戏机上插卡时，用力要轻而均匀；退卡时要使用退卡

键，不可强力直接拔出。

(3)游戏卡不用时，要载上护盖或放入包装盒内，以减少游戏卡插脚的氧化，并能防止潮气和灰尘等进入卡盒内。

(4)当可以用复位键(重置键)来更换节目时，就不要用电源开关来更换节目。这样可以减少电流对游戏卡和游戏机的冲击。

(5)正常情况下，游戏卡内的节目是可以耐久保存的；游戏卡也能耐受频繁的使用。游戏者尽可放心。

(6)游戏卡不容易出现故障。当使用中感觉有不正常的情况时，只需在另一台游戏机上试验，就可作出鉴别。

(7)游戏卡与游戏机之间不兼容，只出现在极个别的情况下。

三、电视游戏基础技法

(一)电视游戏节目中常用的名词术语

1. 游戏节目的难度

游戏节目的难度是指对节目的理解和掌握以及游戏时获得成功的难易程度。严格说来,难度应该是一项客观的指标。但是,游戏节目是供人游玩的。因此,评价节目的难度时,不能不考虑游戏者的主观能力。鉴于游戏者的主观能力各不相同,通常以具有熟练操作能力的游戏者为尺度,对节目的难度进行评价。

绝大部分的游戏节目在设计时,均给予游戏者以一定的成功机会,以维持游戏者对该节目的兴趣。这样,游戏者循序渐进,就可以获得更大的乃至彻底的成功。但是,也有一些节目,仅管游戏者具备纯熟的技巧、花费了很多的时间和精力,进展却不很大。这就降低了节目的游戏价值,反而令玩者丧气和感到乏味。这种情况在低K和高K节目中都存在,前者中更为普遍。因此,初学者在购买游戏卡时一定要精心选择。

有的节目的难度是可以选择的,在节目画面中常以"LEVEL SELECT(难度选择或等级选择)"来表示。一般分为三个等级:EASY 表示容易;NORMAL 表示一般;DIFFICULT 表示困难。这就给游戏者在游戏时以选择的余地。

2. 游戏节目中的几种画面的名称

游戏节目中,一般可分为以下几种画面:

(1)标题画面:也称主题画面或抬头画面。这是节目启动后显示的画面。主要用于显示该节目的名称。

（2）选择画面：这种画面安置于节目正式开始之前；或节目进行之中。可以自动显示；也可以人为调出。它的作用是：选择游戏模式、选用密码、选择难度、选择角色、选择武器装备或“自我设计”游戏形式等。

（3）统计画面：这种画面可以自动显示；也可以人为调出。其作用主要是显示分阶段或最终的游戏结果，如得分、名次和剩余的游戏次数等。为了解游戏过程的进展情况，必要时观察统计画面，可指导游戏的进程。

（4）游戏画面：指正式游戏时显示的画面。

上述各种画面中都有一些文字、标志或符号，要尽可能了解它们的含义，这对正确进行游戏是十分重要的。

3. 攻关、选关、跳关、接关

这四种术语在电视游戏中经常使用。它们的含义如下：

（1）攻关：电视游戏节目的内容都是按一定的顺序分阶段排列的，每一个游戏阶段可称为一关，一个游戏节目就有若干关。一般情况下，游戏需从节目的起点（第一关）开始，逐步深入，这在习惯上就称为“攻关”。有的游戏节目不是以关次而是以等级划分的，游戏时也需要逐级攀登。当攻关越深入，游戏难度也越大。当攻关至游戏节目的最终点后，我们就说该节目全部“打通”了。

（2）选关：一部游戏节目都包含一定数量的游戏阶段，一般统称为“关”。在正常情况下，游戏要按照节目编排的顺序进行，这一点在上面已经说明了。而所谓“选关”，是指对某些游戏节目，可以通过特定的操作（如输入游戏密码）选择某一关进行游戏，这项操作就称为“选关”。游戏节目的选关功能是在设计制作时就赋有的，而不是任何节目都可随意选关的。

（3）跳关：对某些游戏节目，可以通过特定的操作，使游戏的进程越过某一关或某一关中的一小阶段。这项操作就称为“跳关”。跳关功能也是某些节目所固有的。

(4)接关：接关的英文名为"CONTINUE"，是连续游戏的意思。也可称为"续关"或"连版"。由于游戏节目都有一定的难度，而游戏条件(如人数、次数等)又有一定的限制，因此很难一次就将节目打通。所以绝大多数游戏节目，允许游戏者从中途失败之处继续未完成的游戏内容，而不必从节目的起点重新开始，这就称为"接关"。但也有一些游戏节目，当攻关至中途失败后，必须回到第一关重新开始，这类节目就不具备接关功能。当接关的次数有限制时，称为"有限接关"，有限接关的次数用完后，游戏就回复到初始状态，需从头开始游戏；当接关的次数不受限制时，称为"无限接关"，游戏可以始终从失败处重新开始。一般的游戏节目都规定为有限接关的方式；难度较大的节目则采用无限接关的方式。接关时重新出现的画面，通常是在失败的那一关的起点；但也有从失败之处接关的，这称为"原地接关"或"原版接关"。

凡具备选关、跳关、接关功能的节目，在游戏时就比较方便，使攻关成功的可能性大大增加，也减少了游戏者攻关失败后的扫兴之感。游戏时要充分运用这些功能。

4. 节目演示

当游戏节目被启动并显示出标题画面后，不要触动任何按键，稍等片刻后，游戏节目就会自动显示一些连续的画面，这些画面就称为"节目演示"。"节目演示"的作用是：重点或摘要介绍该节目的内容和场景、介绍该节目的游戏方法、特殊操作技法示范等。当游戏者初次玩一部不熟悉的节目时，一定要先观看"节目演示"，这是开始正式游戏前的一项重要准备事项。节目演示的内容有简有繁，有的节目甚至没有节目演示或在节目复制时被删去。

5. 游戏密码

很多高 K 的游戏节目在设计时，除赋于它正常的操作程序外，还设计了特殊的程序。如果用原设计规定的操作方法，就可以启用这些特殊程序。其规定的操作方法，就称为"游戏密码"，英文

以“PASSWORD”表示。

掌握并运用“游戏密码”，可以增加游戏次数、跳关、选关、接关、增强装备、提高战斗能力、借用游戏角色、欣赏节目中采用的音乐和音响等。从而使游戏的趣味性增加，并使游戏者能更顺利地完成游戏的全过程。

运用游戏密码时，请注意以下事项：

(1)密码功能是在游戏节目设计和制作成原版时含有的。当原版经过移植、复制或组合之后，原有的密码功能可能被简化或省略。此外，同一节目的不同版本，其密码功能可能不同。

(2)有时调密码不成功，这可能有以下几种原因：第一，游戏卡或游戏机有故障，这可以通过调换试验的方法确定；第二，操作不熟练或操作不准确，特别是调某些比较复杂的密码时；第三，方向键反应太灵敏，特别是圆形或方形的方向键，操作时容易产生偏差，只能多作练习，掌握方向键的动作特点；第四，使用的密码不正确。

密码操作是一项重要的基础技法，务求熟练掌握。

6. 游戏标志

游戏过程中，画面上往往出现一些文字、符号或形象化的物体图形等，统称为“游戏标志”。它们可以代表宝物、生命值、能量、武器装备、时间和游戏机会等，在节目进行中都有特定的作用。

游戏标志有的是暴露的；而大部分是隐蔽的，需要通过特定的方法才能发现，游戏时要根据节目的特点去仔细搜索。

一般情况下，获取(俗称“吃掉”)游戏标志后对攻关有利，但也有例外，要注意识别。当标志代表武器、兵器或宝物时，要有选择性地获取，因为允许拥有的数量往往是有限制的。对不欲获取的标志可跳跃越过，或等待标志自行消失后再通过。

此外，在游戏画面的上、下方或两侧，通常集中显示一些文字和标志，对游戏的进行起重要的指导作用，故称为“指导栏”。指导

栏内的文字和标志的显示及变化，常与游戏的进展情况有直接的联系。

当游戏开始时和进行过程中，一定要弄清楚游戏画面和指导栏中的文字和标志的含义，并随时注意它们的变化，否则有可能丧失大好时机。

7. 能量（能源）、生命值、经验值等

以上三种名词在电视游戏中经常使用，尤其是前两种。它们的含义如下：

（1）能量（能源）：通常有两种含义。①代表节目中主角的战斗能力。当能量越大时，战斗能力越强。②代表主角的体力。当体力耗尽后，主角就失去活动能力，攻关宣告失败。此时，将“能量”俗称为“血”。当能量受损失时，称为“失血”或“掉血”；当能量得到补充时，称为“加血”。

能量可以在游戏过程中得到补充。

节目画面中，“能量”通常以“POWER”、“POW”或“HP”等字样表示，并附以方格或色带等形象化的显示，游戏时要注意观察。

（2）生命值：代表主角的生命力，与能量的第二含义有相似之处。当主角的生命值耗尽后，同样也失去活动能力（俗称“死掉”）。生命值也可以在游戏过程中得到补充（加血）。在节目画面中，常以LIFE 字样表示，并以红心或方格等作形象化显示。

（3）经验值：可以有三种含义。①表示在某一游戏阶段可以获得的最大能力（装备或特殊技能的极限值）；②表示能力（例如体力）获得升级所必须达到的数值；③表示战斗能力的强弱。经验值均标注于画面的指导栏内，以“EX”字样和数值表示。其具体运用可参见本书的“游戏节目详解”部分。

(二)游戏节目的启动与选择

游戏节目的操作程序有繁有简,因节目而异。在此说明的只是节目启动与选择的主要操作环节:

先按要求将游戏机的有关器件连接好,插上游戏卡后,拨开游戏机的电源开关。这时,如果是单节目卡,电视机屏幕上就显示出节目的标题画面,再按启动键,就可以进行游戏。如果是没有节目表的合卡,可以按重置键(复位键)或电源开关选择节目,然后按启动键。如果是有节目表的合卡,就需要用方向键或选择键从节目表上先选定节目,然后按启动键或 A 键,就显示被选定节目的标题画面,最后再按启动键。

(三)“装备”的选择与运用

玩电视游戏时,习惯上将主角拥有的武器、兵器和宝物等统称之为“装备”,或称之为“战斗装备”。

装备的选择有的是在节目正式开始前进行的;有的是在节目进行中实现的。有的装备选定后,在游戏的分阶段中不能更换;有的却可以按需要随时调用或更换。凡此种种方式均因节目而异。

装备的选择和运用,不仅仅是增加游戏的趣味性,更重要的是有时能对攻关的成败起决定性的作用。这种重要的作用往往是节目设计者的原有意图,需要游戏者来具体体现。在玩电视游戏时,经常会因装备选择和使用不当而使攻关异常吃力;而一旦合理选用装备后,困难的战局会豁然开朗。

因此,当玩有“装备选择”的节目时,一定要掌握各项装备的特点、性能及使用的方法,这对克敌制胜至关重要。

(四)游戏节目中的“角色选择”

在有些游戏节目中,我方出场的角色可以在游戏开始时进行选择。此时,游戏节目显示出“角色选择画面”,画面中有角色的名称、图像和技能等。按需要选定后,就可以开始游戏。

对于可进行角色选择的游戏节目,有的是一开始选定节目后,在分阶段的游戏过程中不能更换;有的游戏节目,在游戏过程中可以任意更换角色;而有的节目,其多个角色采取轮流出场的方式。等等不一。

角色选择的重要性与装备选择的重要性是相同的。

(五)“引发”敌方火力或机关动作的方法

在很多战斗节目中,敌方的固定火力装置或机关当主角未接近到一定距离时,既不动作也不怕攻击;而当主角接近至一定距离时,则骤然发难,往往使游戏者措手不及。对于此类目标,可以先接近之(行走或跳跃),吸引它开始动作,称为“引发”。然后迅速撤离到有利的位置,再实施攻击或设法通过,这样效果较好。本技法可应用于很多战斗节目中。

(六)对待敌方目标的技法要点

1. **攻击敌方活动目标的有效方法**:所谓“有效”,是指既能击中敌方,又能使我方的损失最小。一般情况下,敌方角色对我方准确实施攻击时,有一段反应的间隔时间,根据这个特点,首先要使主角处于活动的状态,而不要站在固定的位置上被动挨打,也不宜站以待敌。当发现敌方的活动目标时,迅速迎向前去,当接近敌方时

又迅速出击，再旋即闪到侧面或后退，在避开敌方的还击后，再次进击；当敌方反击能力较弱或攻击能力特别强大时，也可以采取连续攻击的方式。上述技法也适用于对某些敌方固定目标的攻击。将此技法再引伸，那就是当敌方目标刚露出画面时，迅速实施攻击，也很具成效。

2. **躲避敌方"活动角色"攻击的方法**：游戏节目设计时，力求符合实际。譬如两人对打，当避开对手的正面时，就不容易被对手击中，电视游戏中也是如此。一般情况下，如果操纵主角避开敌方活动角色的正面，也不容易被敌方以徒手或武器击中。为了使游戏者确定敌我双方的相对位置，节目的画面中通常设计有图案、线条和标志等，游戏时要很好加以利用。

3. **怎样"有效击中"敌方的目标**：向敌方的目标射击时(特别是对敌方的固定或大型目标)，一般情况下，只有在出现声、光、变色等反应时，方为有效。也只有在"有效击中"敌方目标时，方能使敌目标受损或被摧毁。

要做到有效击中，通常需要达到下列条件：①准确击中目标；②击中目标的特定部位；③在某一特定的时机击中目标。以上主要是指敌方的大型或主要目标而言；至于对敌方的小型或非主要目标，只要做到上述的第一条，就算有效击中。

当玩某些高 K 节目时，请注意本项技法。

4. **区别对待敌方目标**

对敌方目标，要根据具体情况区别对待：①当敌方目标阻碍前进时，应将其消灭或击毁；②为争取多得分以获得某种奖励，而又不致于使主角受损过大时，尽可能多消灭甚至反复击杀敌目标；③当敌方的目标连续不断地出现时，就不可能将目标全部消灭，此时，只要将影响行进的目标消除后，尽快通过；④当敌方出场的角色有限定数目时，一般情况下，需要将它们统统消灭，以免遭到敌人的反扑；⑤对有一些不阻碍前进的目标，也可以不予理睬；⑥有

时，对某些阻碍前进的目标，也可以不消灭或不全部消灭而强行通过，这样，能量损失相对会小一些；⑦对关底的敌方目标，当然必须消灭，否则就不能过关。

此外，在攻关时还要分清敌我，不可见目标就一律击杀。因为在很多节目中，有敌我双方的人员共同出现，对我方人员误伤后要受罚；解救后则可以受奖励。

上述技法，需要根据现场的具体情况，以及游戏者所掌握技巧的熟练程度而灵活加以运用。

（七）“过关捷径”的运用

很多游戏节目中，除正常的行进路线之外，还设计了特殊的行进路线，循着这些路线前进，可以越过某些关次或地段，或避开攻关中的某些难点，这些特殊路线就称之为“过关捷径”。

过关捷径都是暗藏的，常被游戏者偶然发现。但在有些节目中，如果游戏者经验丰富，也能从一些异样的迹象中搜寻到。此外，过关捷径在某一关中可能不只一处，也不会只存在于某一关中。对此，游戏者除借鉴成熟的经验之外，不妨自己在游戏过程中细心发掘和探索。

利用攻关捷径，不仅增加游戏的趣味性，并可以取得事半功倍的效果，攻关时不可忽视。

（八）跳跃动作的掌握

玩电视游戏时，跳跃动作特别多，对攻关的成败影响很大，必须根据不同的场景和节目的特点，正确地进行操作。

1. **在平地上不越过障碍物的向前跳跃**：这种跳跃方式比较容易掌握，只要按 A 键和方向键就可以实现。

2. **越过障碍物的向前跳跃**：一般需要有助跑阶段。

3. **从低处跳上高处**：在某些节目中，可以在目标前跳起，再按方向键的左或右，就可以跃上高处；而有的节目，如果在目标前起跳，怎么也跳不上去，这就需要离开目标一小段距离，跑近目标后再向上跳。

4. **越过间距的跳跃**：这种跳跃方式最需要谨慎操作。至于起跳前是否需要助跑，应根据节目的特点而定。关键是掌握好起跳点和落点。大多数节目，当起跳点确定之后，落点随之而定；但有些节目，还需要用 A 键和方向键来控制落点，也就是控制跳跃的跨度。若需要跳跃的间距比较大时，就必须从落脚处的最边缘起跳，只要跳跃者的一只足部还落在实处，就不必担心跌落，这与人的正常心理不相吻合，但在电视游戏中却可以做到。

5. **在某些节目中，主角行动时打滑，或者是地面打滑（例如冰面），跳跃动作较难控制，这时可以运用以下两种操作技巧**：①当主角跳起后，操纵主角在空中转身然后下落；②不在空中转身，但在落下时按连动 A 键，使主角落下后在原地再跳一下。利用上述两种方法，都可以使主角在落下时稳住身形而不致于前冲滑落。

（九）游戏画面的控制

游戏节目中的画面，有的是自行移动的，此时，主角的行动必须跟上画面的移动，若被甩出画面，就失去一次游戏机会；而大多数游戏节目的画面，都是随着被控制角色的移动而移动的，此时，恰如其分地控制画面的移动，能有助于攻克节目的某些难关，这样的实例是很多的。

例如：①适当控制游戏画面的移动速度，可以抑制敌方角色出场的数目和快慢，以及控制敌方固定目标的启动。②当敌方目标突然从画面中出现而来不及应付时，可利用主角的进退，使敌方目标

暂时移出画面。③对某些敌方目标，可以利用主角的后退，使目标从画面中消失一次，第二次就不会再出现（自然消失）。④当敌方火力装置较多和火力控制的范围较广时，不使包含火力的整个画面都显示出来，可以减弱敌方的攻击力。⑤通过主角的进退，使敌方设置的机关从画面中消失一次或多次，有可能使机关的动作方式改变，从而有利于通过。⑥通过主角的反复进退，使敌方的特定目标反复地从画面中出现，再不断击杀之，以增加生命值、能量、得分或装备等，为以后的攻关创造更有利的条件。

总之，运用此项技法的例子不胜枚举，游戏时要开动脑筋，细心敏锐地纵观战局，灵活适当地控制游戏画面，这对攻关的成败起很重要的作用。

（十）按键操作技巧

玩电视游戏的成功率决定于下列因素：①眼、脑、手之间联系反应的敏捷程度；②游戏的经验；③对节目的理解水平；④智力及其运用程度；⑤借鉴文字资料的能力；⑥攻关时的耐心和细心；⑦按键操作技巧等。下面就来谈谈最后一项因素——按键操作技巧。

①操纵器上的按键其反应是非常灵敏的，若操作手法太重，则效果适得其反，尤其是方向键。

②按方向键时，尽可能使着力点处于按键的边缘，以减少出现误动作的可能性。

③在某些节目中，单动 A 键和连动 A 键所产生的跳跃高度不同，此时单动键为高跳；连动键为低跳。

④在某些节目中，单动 B 键和连动 B 键都可以操纵连续自动射击。但有时，单动键的攻击频率反而比连动键要高。

⑤在某些节目中，用 B 键操纵射击时，单动键比连动键的射程远，而且更容易击毁目标。

⑥在不同的节目中，按键的操作功能不同，即使是微小的差异，也要领会和掌握。

⑦一般情况下，以单动键控制跳跃；以连动键控制射击比较适宜。当游戏技巧达到高水平时，不妨都用连动键操作。

⑧要善于掌握单动键与连动键之间的快速转换，以和游戏节奏相协调。

⑨当需要较长时间按住某一键时，不妨籍助夹子或胶布的帮助。

总的说来，按键操作技巧需要通过不断练习来提高，熟则能生巧。

（十一）电视游戏节目中常用的英文词汇及其含义

1. 游戏操作用语

BUTTON：键，钮；START：启动，开始；PUSH：按，推；PUSH START BUTTON：按启动键；PUSH A(B) BUTTON：按 A(B)键；PAUSE：暂停；PRESS：按，压；SELECT：选择；OPTIONS：选择。

2. 游戏方式用语

PLAY：游戏；PLAYER：游戏者；1P：第一游戏者；2P：第二游戏者；1 PLAYER：一人游戏(单打)；2 PLAYER：两人轮流游戏；2 PLAYERS：两人同时游戏(双打)；GAME：游戏；GAME A：A 种游戏；GAME B：B 种游戏；VS：对抗赛；LEVEL：游戏等级或游戏难度[难度的等级常用“EASY(容易)”、“NORMAL(普通)”和“DIFFICULT(困难)”等表示]；MODE：模式；EDIT：编辑；DESIGN：设计；TRAINING：训练，练习(表示可进行游戏技法练习)；COMPUTER(COM)：计算机，电脑(表示人—机对玩的方

式);CONSTRUCTION:构图(表示由游戏者自己设计场景);DEMO:演示,表演。

3. 节目场景用语

STAGE:场,站;ROUND:局,回;AREA:区域;PAGE:页;COURSE:课目;WORLD:界(世界);MISSION:任务,使命;ZONE:区域;PHASE:阶段;WAVE:高潮;(上述词汇,在游戏节目中均代表"关"的含义)。

4. 游戏指导用语

READY:准备;LIFE:生命(生命值);POWER(POW):能力,能量,能源,体力;REST:剩余;LEFT:准许;CREDIT:储备;TIME:时间;TIME UP:时间到(表示游戏未能按规定的时间完成);EXIT:出口;PASSWORD:密码;GAME OVER:游戏重复;CONTINUE:继续,连续[使箭头等标志对准此字样,按启动键或A键,可以使游戏继续进行,也就是接关;有时,画面上同时有倒跳的数字,要在跳到零之前按下按键,方能接关;有时,画面中还有YES(是)和NO(否)的字样,选前者为接关,选后者为重新开始游戏];INDICATOR:指示;CLEAR:清除(用于表示某一关已通过);HARD:难;LOW:低;SLOW:慢;FAST:快;RIGHT:右方;LEFT:左方;NEXT:下一个,下一次;BONUS:奖励;DEAD:死亡;END:结束(表示节目已全部打通);WEAPON:武器,兵器;GUN:枪;BULLET:子弹;ENEMY:敌人,敌方;SOUND:音乐,音响;SOUND SELECT:音乐选择;FOUL:犯规;FUEL:燃料。

四、游戏节目密码

游戏节目密码(PASSWORD),应指不涉及游戏技法,而只是通过比较简单而特定的按键操作,来启动节目固有的特殊功能,从而达到选关、接关、跳关、增加生命值和加强装备等目的。

根据上述原则,本部分内容中汇集了178条游戏节目密码,并尽可能进行了验证。今提供给游戏者参考使用。

1.《魂斗罗》I代增加游戏次数

标题画面开始出现时,音乐声响之前,依次按"上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动、启动",可由三次增加至三十次。

2.《魂斗罗》Ⅱ代(超级魂斗罗)增加游戏次数、选关和选听音乐

(1)增加游戏次数:标题画面显示时,依次按"右、左、下、上、A、B、启动",可由三次增加至三十次。

(2)选关:标题画面显示时,按住"下"和选择键,同时按一次启动键,就出现"AREA"字样,这时松开"下"和选择键,然后用方向键选关。

(3)选听音乐:按住A键和B键,同时按启动键,就出现音乐模式(SOUND MODE)的选择画面,有七种音乐可供选听。用选择键选音乐的种类,按B键播放音乐,按A键停止。

3.《最终任务》(空中魂斗罗)增加游戏次数和选关

(1)增加游戏次数:按住Ⅱ操纵器的A键和B键,同时按I操纵器的选择键,可由3次增加至10次。但只适用于第一关。

(2)选关:按住Ⅱ操纵器的A键和B键,同时按Ⅰ操纵器的A键,可选第二关;按B键可选第三关;按右键可选第四关;按左键可选第五关。

4.《赤影战士》(水上魂斗罗)选关、接关和选听音乐

(1)选关:当标题画面显示时,顺序按Ⅰ操纵器的A键4次,B键4次,再重复按A键和B键4次后,可听到一声响,然后再按以下键:

①按住Ⅱ操纵器的B键,再按启动键,可选1—2关;

②按住Ⅱ操纵器的A键启动,可选1—3关;

③按住Ⅱ操纵器的A键和B键启动,可选1—4关;

④按住Ⅰ操纵器的B键启动,可选2—1关;

⑤按住Ⅰ、Ⅱ操纵器的B键启动,可选2—2关;

⑥按住Ⅰ操纵器的B键和Ⅱ操纵器的A键启动,可选2—3关;

⑦按住Ⅰ操纵器的B键和Ⅱ操纵器的A、B键启动,可选3—1关;

⑧按住Ⅱ操纵器的A键启动,可选3—2关;

⑨按住Ⅰ操纵器的A键和Ⅱ操纵器的B键启动,可选3—3关;

⑩按住Ⅰ、Ⅱ操纵器的A键启动,选4—1关;

⑪按住Ⅰ操纵器的A键和Ⅱ操纵器的A、B键启动,选4—2关;

⑫住Ⅰ操纵器的A、B键启动,可选4—3关;

⑬按住Ⅰ操纵器的A、B键和Ⅱ操纵器的B键启动,可选5—1关;

⑭按住Ⅰ操纵器的A、B键和Ⅱ操纵器的A键启动,可选5—2关。

(2)接关：按Ⅰ操纵器的上键及Ⅱ操纵器的下键启动，可以接关9次。

(3)选听音乐：按Ⅰ、Ⅱ操纵器的A键和B键启动，就出现音乐选听画面。用方向键选音乐种类，按A键播放；按B键停止。

5.《沙罗曼蛇》Ⅰ代增强装备和接关

(1)增强装备方法：游戏过程中按暂停键，再依次按"上、上、下、下、左、右、左、右、B、A"各键，再按启动键。

(2)接关：当显示"GAME OVER"时，按"下、上、B、A、B、A、B、A、B、A"(不按启动键)。若画面上出现敌机，表示接关成功。

6.《沙罗曼蛇》Ⅱ(Ⅳ)代增加战机

当标题画面显示时，依次按"上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动"各键，可使战机由3架增至30架。当两人玩时，按A、B键，还可以互借战机。

7.《沙罗曼蛇》Ⅲ代增加战机和选听音乐

(1)增加战机：当标题画面显示时，依次按"上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动"各键，可增加至30架战机。

(2)选听音乐：按住A、B键，再按启动键，就显示音乐选择画面。用方向键选择音乐种类，按B键播放；按A键停止。

8.《双截龙》Ⅱ、Ⅲ代跳关和选关

在每一关开始或游戏过程中，随时按住选择键，再按A键，就可以跳关或选关。对于《双截龙》Ⅲ代，若按住选择键，再按B键，跳关的幅度可以更小。

9.《霹雳神兵》增加无限生命值

当标题画面显示时，按住Ⅱ操纵器的单动A键，选择好游戏人数后再按启动键。此时画面上虽标注为2次生命，实际上已增至无限值。

10.《新西游记》增强装备、跳关和接关

（1）增强装备：标题画面显示时，依次按“上、下、上、下、A、B、启动”各键，可获得99颗闪光雷的最强装备。游戏过程中所获得的其他装备依然有效，并先此使用。

（2）跳关：选最强装备后，在游戏过程中按B键和上键，就可以跳关。

（3）接关：当游戏失败而重新出现标题画面时，按住下键，再按启动键，就可以接关，但只限两次。

11.《1990坦克》选坦克数、选关和互借坦克

（1）选坦克数：按住下键再按启动键，为7辆坦克；按住上键启动，为10辆；按住右键和下键启动，为20辆。

（2）选定坦克数后，并显示“STAGE　1”画面时，即为第一关，再按A键或B键可选其他关。

（3）借坦克：当两人玩时，任何一人的坦克已用完，而另一人尚有一辆以上的坦克时，按A、B键就可以借坦克。

12.《人间兵器》选关

标题画面显示时，选“PASSWORD”，再按启动键，就出现密码选择画面。用左、右键指定欲输入密码的位数（被指定的位数闪动），用上、下键输入密码数字，最后按启动键。

密码：第四关——040471；第七关——081620；第八关——217298（原版有效）。

13.《三K党》选关

标题画面显示时，选“PASSWORD”功能，用方向键输入密码，用A键指定，最后按启动键。

原版密码：第三关为6426099；第五关为1450064；第七关为6609809；第九关为3495242。复制版密码：第一关为6692956；第二关为4516110；第三关为6396857；第四关为4249741；第五关为6916079；第六关为7236972；第七关为8774494；第八关为2205789；第九关为6452184；第十关为6983701。

14.《绿色兵团》选人和选关

256K版的《绿色兵团》可以按下述方法选人和选关。

(1)选人：当标题画面显示时，按住Ⅱ操纵器的“A、B、下”及Ⅰ操纵器的A键，然后按启动键，可由3人增加至10人。

(2)选关：当标题画面显示时，按住Ⅱ操纵器的“A、B、下”键，再按Ⅰ操纵器的下键可选第二关；按左键选第三关；按上键选第四关；按右键选第五关，同时按启动键。

128K版无上述功能；开始时的游戏人数为5人。

15.《革命英雄》选关和选难度

标题画面显示时，按启动键，就出现游戏模式选择画面。选定模式后，按住A键和B键，再按启动键，就出现选关和选难度的画面。用A、B键选择，按启动键开始游戏。

16.《脱狱》Ⅰ代选人

《脱狱》Ⅰ代有两种版本，一种是30人；一种是3人。对后一种版本，可运用密码调至20人。操作方法：依次按“A、B、B、上、上、下、左、启动”各键

17.《**斧王**》**选关和无敌法**

(1)选关:依次按“上、下、左、右、B、B、B、B”键,再按启动键。

(2)无敌法:依次按“上、上、上、上、下、左、右、上”各键,再按启动键。

18.《**七宝奇谋**》**接关**

当攻关失败,显示“GAME　OVER”时,按住Ⅰ操纵器的上键和A键,同时按启动键,就可以接关。

19.《**卡诺夫**》**接关**

当显示“GAME　OVER”时,同时按选择键和启动键,可接关两次。

20.《**兵蜂**》Ⅰ**代选游戏次数**

(1)一人玩时:当标题画面显示时,按启动键显示选择画面,再同时按“右、上、A”键,可由3次增加至10次。

(2)两人玩时:当标题画面显示时,按住Ⅱ操纵器的B键,再依次按“上、下、左、右”各键,可以由每人3次增加至每人5次。也可以按(1)法操作,此时为一人10次;另一人3次。

21.《**所罗门之匙**》**接关**

当显示“GAME　OVER”时,按住上键,同时按A、B键,即可接关。

22.《**新人类**》**接关**

当显示“GAME OVER”时,按住A键,同时按启动键。

23.《**奇幻战争**》**选关**

当标题画面显示时，同时按住Ⅰ、Ⅱ操纵器的A键和B键，再按启动键。

24.《**双翼人**》**选人、增强装备、选关和无敌法**

(1)选人：游戏开始时，先按暂停键，再按住A键和B键启动。

(2)增强装备：游戏中随时暂停，再按住A、B键启动。

(3)选关：按住A、B键，再依次按左(下)、左下、右下键。

(4)无敌法：游戏中按暂停键，再按住A、B键启动。

25.《**龙牙**》**主角化身法**

游戏进行中，同时按住A、B键片刻，就可以变成虎、蝎、鹰、翼龙等。

26.《**霹雳机车**》**接关和增强战斗力**

(1)接关：当显示"GAME OVER"时，按住A键，同时按启动键。

(2)增强战斗力：标题画面显示时，按住Ⅱ操纵器的"左、A、B"，同时依次按Ⅰ操纵器的上键两次、下键两次，最后按启动键。

27.《**龙魂**》**选人**

过第一关时，按住Ⅱ操纵器的A、B键，同时按启动键，待游戏画面显示时，再放开A、B键。

28.《**魔界村**》**接关和选关**

(1)接关：标题画面显示时，按住右键，同时按A键或B键3次，再按启动键。

(2)选关：标题画面显示时，按住右键的同时按A键或B键3

次，再依次按上键一次、B键3次、左键一次、B键3次、下键一次、B键3次，再按启动键，然后用A、B键选关。

29.《迷宫组曲》接关

本节目共五关，在打通第一关后，按A键再按启动键。（对某些版本无效）

30.《热血硬派》选关

（1）选第二关：按住Ⅱ操纵器的左键，同时依次按Ⅰ操纵器的“下、上、右、上、左、上、启动”各键。

（2）选第三关：按住Ⅱ操纵器的下键，再依次按Ⅰ操纵器的“上、下、左、下、右、下、启动”各键。

（3）选第四关：按住Ⅱ操纵器的上键，再依次按Ⅰ操纵器“下、下、上、上、右、左、启动”各键。

31.《天狼号》（超级飞狼）选关

标题画面显示时，依次按Ⅰ操纵器的A键、Ⅱ操纵器的“上、下、左、右、A、B、A、B、启动、选择”各键，就可以选关。

32.《怒》Ⅰ代战士复活法

《怒》Ⅰ代的主角，在游戏时操纵不太灵活，增加了过关的难度。要使游戏继续进行，可以在主角“死掉”后，立刻依次按“A、B、B、A”等键，就可以使主角复活。

33.《魔艾君》选关

当标题画面显示时，按住下键和选择键，再按启动键，然后用方向键选1～56关。

34.《**不动明王传**》**选关**

标题画面显示时，选“PASSWORD”或“CONTINUE”功能，再按启动键，即显示密码字母。用方向键选字母，按A键输入。

1—2：BZC UGC BVL E？B MTQ AHA MLN BBB VVE

1—3：CQ？ QEW －RA HRV CEM NJI MK＊ AHR CR＋

1—4：DM！ D＊V UBU BYM EZB UNI OU＋ ATR LYA

2—1：E＊Z P＊U MAS CYY EYB UPI OEV ADS DZO

2—2：FRC KWF NVK ＊ZP ＊UM ACM QD□ B＋D BGB

2—3：GE！ ZMR AAT BYC UUC QFM PP□ BZE □GD

2—4：HSL TIR ？Z＊ BIE QWN IDO PV＊ B＋E －＋P

3—1：I□T DSF INU BQQ ！＋C QMO PH＊ BBG ？！A

3—2：JOK GAR RJQ BIH I！C ＊I－ □FC CHG ？F＊

最后一关：MWE LPY AKR E＋G FI＋ CS□ □□U A？＋ BEA

35.《**打砖块**》**选关和接关**

①选关：每一关的画面出现时，按住连动A键和启动键，可以选1～16关。

②接关：当标题画面显示时，选按住A、B键，再按选择键5

次，然后放开 A、B 键，最后按启动键。

36.《B 计划》选关

标题画面显示时，依次按 I 操纵器的“上和 A、右和 A、下和 A、左和 A、左和 B”各键，听到一声响后，就可用上、下键选 1～30 关。

37.《坦克大战》借坦克法

当一方坦克全部被击毁后，若另一方还有一辆以上的坦克，可同时按 A、B 键互借坦克。

38.《头脑战舰》无敌法

当标题画面显示时，依次按 I 操纵器的“A、A、下、左、右、右、右、B、上、上、上、上、启动”各键，即可无敌。

39.《美国大兵》增加游戏次数

先关掉游戏机的电源开关，然后同时按住 I 、II 操纵器的“A、B、左”键，再开电源开关，并按启动键，就可增加至 30 次。

40.《子猫物语》（小猫的故事）

接关、增加小猫和选择季节法

(1)接关：显示“GAME OVER”时，按 A、B 和启动键。

(2)增加小猫：当按启动键后，依次按住 B 键、选择键、A 键，然后只松开 B 键，再按启动键。即可由 5 只小猫增加到 99 只小猫。

(3)选择季节法：按启动键后，再按 A 键 5 次，然后按右键是夏季；按左键为冬季；按下键为秋季；按上键为春季。

41.《银河号》接关

当显示"GAME OVER"时，同时按选择键和启动键。

42.《倚天屠龙记》跳关

当标题画面显示时，依次按"右、下、上、左、右、A、B"各键，然后按启动键，就可以跳到第13关。

43.《异形复活》无敌和取得最强装备法

标题画面显示时，依次按"A、A、上、B、B、下、A、B"各键，再按启动键开始游戏。游戏中途暂停后再解除，便无敌而且有最强装备。

44.《职业摔跤》选关

当标题画面显示时，依次按"上、右、下、左、下、右、上、左、A、B"各键，然后用A键选关。

45.《冒险岛》I代接关

先在第一大关第一小关最后的崖端跳起，取得隐蔽的电子小蜜蜂。当攻关失败而出现"GAME OVER"时，按住方向键的任何一方，再按启动键，就可以接关。

46.《飞狼》无敌法

当标题画面显示时，依次按"上一次、下九次、左八次、右六次、上二次、下九次"，然后按启动键，上述操作要快而准确。

47.《霹雳神兵》选关

标题画面显示时，按Ⅱ操纵器的左(或依次按"下、右、左下、右上、右下")，然后按启动键。

48.《米奇老鼠》选关

(1)第一关:按住右键和选择键,再按启动键。

(2)第三关:按住左键和选择键,再按启动键。

(3)第四关:按住下键和选择键,再按启动键。

(4)第五关:按住上键和选择键,再按启动键。

49.《变形金刚》接关

当显示“GAME OVER”时,同时按 A 键,B 键和启动键。

50.《超级洞穴寻宝》接关

当显示“GAME OVER”并出现标题画面后,立刻按 A 键 3 次、选择键 2 次,再按启动键。

51.《影子传说》增人法

按住 I 操纵器的选择键、A 键、B 键和启动键,同时按住 II 操纵器的 A 键和 B 键,然后开启电源。在标题画面出现之前,再按 I 操纵器的 A 键一次,II 操纵器的 B 键一次,最后按启动键。

52.《玛莉兄弟》(水管 I 代)接关

当显示“GAME OVER”后出现标题画面时,按住 A 键,再按启动键,便可以从这一关的第一版面开始游戏。

53.《西游记》I 代无敌法

在画面开始前,按住 II 操纵器的下键,并依次按 I 操纵器的 A 键 36 次、B 键 6 次、A 键 10 次,最后按启动键。

54.《**战场之狼**》**选关及停止法**

(1)选关法:"GAME OVER"后,选"一人玩"模式,然后依次按Ⅱ操纵器的"左、右、A、B、A、下、上"后,再按Ⅰ操纵器的A键,最后按选择键。

(2)停止(STOP)指令

当标题画面显示时,依次按Ⅱ控制器的"B、下、上、A、左、左、右"各键,再按启动键。这样,在游戏进行时按选择键,敌人的动作就会停止。

55.《**荒岛大冒险**》**无敌法和选关法等**

(1)无敌法:当标题画面显示时,先按Ⅰ操纵器的B键33次,再按住Ⅰ操纵器的选择键和上键,然后按Ⅱ号操纵器的A键、B键和下键,最后按启动键。

(2)选关法:当标题画面显示时,按Ⅰ操纵器的选择键33次和Ⅱ操纵器的A键22次,再按住Ⅰ操纵器和A键和B键,最后按启动键,就可以用选择键选关。

(3)只数不减法:当标题画面显示时,按Ⅱ操纵器的A键11次,Ⅰ操纵器的B键22次,再按启动键。

56.《**大盗伍卫门**》**接关**

当显示"GAME OVER"时,按住A、B键,再按启动键。

57.《**纽约1931**》**选关密码**

第二关:9C6A　　第三关:1BE8

第四关:9D69　　第五关:6C97

58.《**爱战士**》**选关**

当标题画面显示时,按住Ⅰ操纵器的A键、B键和右键,再按

启动键就是第二关；按住Ⅰ操纵器的A键、B键和左键，再按启动键为第三关。

59.《马多拉之翼》接关

当显示“GAME OVER”时，按住选择键，待画面显示后立刻按一下启动键，便会显示关数。用上键可选关，最后按启动键。

60.《圣肌魔》Ⅰ代接关

当游戏结束出现标题画面后，按住A、B键启动。

61.《时空旅者》选关

当标题画面显示时，按A、B键。用上、下键选关，最后按A键开始游戏。

62.《忍者龙剑传》Ⅲ代选关

第一法：先选“PASSOWORD”，然后输入以下密码，第一关：镖头瓶忍；第二关：镖瓶头镖；第三关：忍镖瓶头；第四关：瓶忍镖头；第五关：头镖瓶忍；第六关：头头忍瓶；第七关：瓶忍头镖。

第二法：标题画面显示时，选“PASSWORD”，即出现密码选择画面，在任何一组密码的情况下，按选择键。画面中“1991”下方的数字可从1～7变化，表示第一关至第七关。选定关次后，再按启动键。

63.《忍者龙剑传》Ⅲ代加命和加血法

游戏过程中，随时按暂停键和上键，可使游戏次数由规定的三次增加至八次，并可将“生命值”充满。

64.《圣斗士星矢》无限经验值法

首先把箭头移到最底部，再按左、上键，直到箭头移到画面的左边，然后再按B键，经验值(EX)便有999。

65.《怒》Ⅱ代接关

显示"GAME OVER"时，按Ⅰ操纵器的"A、B、B、A、A、A、A、A、A、B"键，再按启动键。

66.《义龟报恩》跳关和增强实力法

(1)跳关法：选"PASSWORD"，移动光标，输入密码——4988607000，就可从第四关开始游戏。

(2)增强实力法：当进入每个射击画面的起点时，在画面还没有变动前，按住选择键，再依次按上、下、右、左键，便可增强实力。

67.《摔交》Ⅱ代选关

标题画面显示时，依次按"上、右、下、左、下、右、上、左"，然后再分别按A键和B键，想挑战几次就按几次A键，总共有99关，可任选一关开始游戏。

68.《圣肌魔》Ⅱ代选关、接关

当标题画面显示时，依次按Ⅰ操纵器的"B、A、A、B、A、A、B、A、A、A、B、A、B"各键，就会出现区域图，然后用A、B键选区域，最后按启动键。按A、B键启动，可以接关。

69.《飞天小精灵》接关

当显示"GAME OVER"时，按住Ⅱ操纵器的左键和下键，再按启动键。

70.《红巾特攻队》无敌法

先按住Ⅰ操纵器的启动键和选择键，并按重置键，再按启动键。

71.《打空气》Ⅱ代选关

当标题画面显示时，按住Ⅰ操纵器的A键和选择键，再按启动键。

72.《无敌铁金刚》接关

游戏结束后，马上同时按住Ⅰ操纵器的A键、B键和启动键，等标题画面出现后，即可从每一大区域的起点开始。

73.《怪兽帝国》无敌法

游戏过程中，按选择键使画面停止，再按启动键16次，再按选择键恢复游戏，即可无敌。但必须在尚未变身之前方有效。

74.《雷鸟号》选关密码

第二关:217	69	174
第三关:200	69	44
第四关:191	69	40
第五关:189	157	40
第六关:188	125	40
第七关:185	128	40
第八关:184	124	72
第九关:183	60	72

75.《飞龙》选关密码

第二关：	CEOC	KCOC	OCMC
第三关：	DGPD	LDBD	BDAD
第四关：	FJBF	NGEF	DFDF
第五关：	HLDJ	DIGH	GHGH
第六关：	HLEJ	DIGH	GHHH
第七关：	INHK	GJHI	HILI
第八关：	BHAD	PCAJ	ABMB
第九关：	JPIL	HKIB	IBMJ
第十关：	OFNA	MPNK	NGMO
第末关：	DMCC	BGCD	CPOD

76.《汉城奥运会》十个国家决赛密码

加拿大:VEPF6VJLC　　或　ILS3KVJDC

苏联:JSSFKVJWC

英国:AYSFKVJMC

中国:LLS36VRPC　　或　CDGFKVJS4

肯尼亚:YSG3KVJ3C

韩国:KEPF6VJIC　　或　4DG3KVJY4

法国:2LSFKVJCC

美国:YQXF6VR5I　　或　ISS3KVJ5C

日本:SSGFKVJDC

德国:NDG3KVJT4

77.《巴比伦塔》选关密码

第 16 关至第 64 关的密码如下：

16—0222	17—0210	18—1330	19—0323	20—0010
21—0031	22—1303	23—1120	24—0032	25—2210

26—1111	27—2300	28—3023	29—3223	30—2312
31—1022	32—3303	33—3212	34—3021	35—3000
36—2203	37—1302	38—2331	39—2310	40—2012
41—2211	42—1012	43—1013	44—1311	45—0212
46—3330	47—1233	48—3221	49—2002	50—0101
51—2222	52—0102	53—2001	54—3023	55—2021
56—2031	57—3002	58—2321	59—3021	60—3121
61—0233	62—2133	63—1320	64—0312	

78.《机械战警》I 代选关密码

第二关：依次按“A、B、B、A、A”，再按启动键。

第三关：依次按“A、B、B、A、A、A”，再按启动键。

第四关：依次按“A、B、B、A、A、A、A”，再按启动键。

第五关：依次按“A、B、B、A、A、A、A、A”，再按启动键。

第六关：依次按“A、B、B、A、A、A、A、A、A”，再按启动键。

（注：对某些版本无效）

79.《大坦克》密码二则

7059340（此密码可很快与首脑决战）

7614060（此密码可装备齐全再与首脑决战）

80.《赤色要塞》接关

当出现“GAME　OVER”时，按住 A、B 键，再按启动键。

81.《未来战士》接关

当出现“GAME OVER”时，按住 1 号操纵器的启动键，直至出现画面为止。

82.《拳击王》拥有世界拳王威力法

当出现个人资料表时，输入密码：69S559424SX，再按 A 键 2 次，B 键 1 次，最后按启动键。

83.《魔境铁人》接关

当显示“GAME OVER”时，按住 A、B 键，再按启动键。

84.《世纪大赛车》选关

使用 I 控制器的 B 键，按一次是第二赛程；两次为第三赛程……直至第八赛程。然后按“右、上”，最后按启动键。

85.《六三四之剑》接关

当显示“GAME OVER”时，按住 A 键，然后按启动键，再放开 A 键。

86.《中国占星术》音乐欣赏

标题画面时，按选择键 5 次，再同时按上键和 B 键，就出现音乐点奏(SOUND REQUEST)画面，共有十几首乐曲可欣赏。

87.《冒险岛》Ⅱ代接关

当游戏失败后，按住 I 操纵器的 A、B 键，再按启动键。

88.《梦幻战士》选择主题曲法

按Ⅱ号操纵的 B 键和重置键，然后按 I 号操纵器的 A 键选乐曲。

89.《魔城传说》无敌法

在游戏过程中，输入密码“AONMBOY，ZU4IGYJUG，

5YCBHBL,CCAJSKDPA”,就会无敌。

90.《大魔司教》无敌法

输入密码:“AONM,BAYZ,U4IG,YJUG,5YCB,HBLC,CAJS,KDPA”,就可无敌。

91.《风云少林拳》接关

按上键和A键,再按启动键。

92.《魔界岛》决战密码

调出“PASSWORD”功能后,输入“ABBH、EAIL、IOHD”三组密码,便不需找钥匙和石板,也可达到与敌方最后的首脑决战之目的。

93.《麻雀弹砖》接关

当显示“GAME OVER”时,依次按I操纵器的“上、下、左、右”,再按启动键。

94.《小叮当》接关和选关

(1)接关:按住左键,再按方向键。

(2)选关:先按一次选择键,再同时按A键、B键和启动键,可选第二关;先按两次选择键,再同时按A键、B键和启动键,可选第三关。

95.《洛克人》Ⅳ 代选曲选关

当标题画面显示时,按A键4次、B键4次,然后依次按A、B、A、B、A、B、A、B,便可进入选择画面进行选关选曲。

96.《**王子外传**》**选关**

节目共9关，前七关均有密码：①つきよ；②せみよ；③くまり；④てため；⑤ました；⑥めした；⑦よめけ。操作方法：标题画面显示时，按启动键，显示两项日文。用方向键选第二项，再按A键，就出现密码选择画面。用方向键输入密码，再按启动键。

97.《**空中要塞**》**选关**

标题画面显示时，按选择键，第二关密码：187A；第三关：KA91；第四天：6KAI；第五关：8NYU；第六关：2APP；第七关：OS85；第八关：SUGA。

98.《**幻想空间**》**音乐欣赏**

当游戏结束，出现“THE END”时，按Ⅱ操纵器的左键33次，稍等片刻，便会有“SOUND TEST”等字出现，然后用选择键选曲，按启动键演奏，共有13首乐曲可选择。

99.《**霹雳车**》**接关**

在第二关之后，画面出现“GAME OVER”时，按Ⅰ操纵器的选择键和Ⅱ操纵器的A、B键，再按两次启动键，就可以接关。

100.《ASO》**接关**

当显示“GAME OVER”时，先按Ⅱ操纵器的“A、B、上、下、B、A、右、左”，待标题画面出现后，再按启动键。

101.《**妖怪俱乐部**》**选关和接关**

(1)选关法：当分数之上出现四个英文字母时，那就是密码。其中U代表上键；D代表下键；L代表左键；R代表右键；A、B分别代表A键和B键。当标题画面显示时按启动键，可看见一座山，这

时按记下的密码输入，就能选关。

(2)接关法：先按启动键，再按“上、右、B、上”各键，便可接关。

102.《鲁邦三世》选关密码

第二关：上、下、左、右、B、A

第三关：左、右、上、下、A、B

第四关：下、上、右、左、A、A

103.《爱的小屋》跳关

节目共有 50 关，游戏过程中，随时按选择键，即可跳关。

104.《掠夺者》选关

打死了第一个魔王后，即出现有背景的画面(非射击画面)。这时按 I 操纵器的“左上、右下”，再按 A 键即可。(只能在主角是小人时使用)

105.《拳击》无敌法

按 Ⅱ 操纵器的 A 键、I 操纵器的 A 键和选择键，再按 I 操纵器的 A 键、Ⅱ 操纵器的 B 键、选择键、A 键、B 键以及 I 操纵器的 B 键两次。

106.《APPLE TOWN STORY》的隐身术

按 Ⅱ 操纵器的上键 20 次，下键 20 次。

107.《ZANAC》接关

在“GAME OVER”后，按住选择键，再按启动键即可。而在第 11 关及第 12 关，要按住 I 操纵器的上键和选择键，再按启动键。

108.《**立体大赛车**》**选关**

选定了跑车，先不按启动键，待画面上出现文字速度计（每二格为一关），这时便可选关。按 A 键，文字速度计的速度便会增加，以此为参照，选择喜欢的场地，然后按启动键。

109.《BUGGY DOPPER》**接关**

当游戏结束，显示“GAME OVER”后，同时按 I 操纵器的选择键和 II 操纵器的 A、B 键，然后按启动键。

110.**激龟忍者 II 代选关和选人**

（1）选关：按住下键，按 B 键一次再启动选第二关；按 B 键 2 次选第三关；按 B 键 3 次选第四关。

（2）选 10 人法（只适用于部分 3 人版的卡）：标题画面显示时，选好单或双人玩后，按右键 3 次、B 键 3 次、A 键 3 次，再按启动键。

111.《**侦探亨特**》**选关和加满生命值**

本节目共有三件需侦破的案子。其密码如下：第一案 207—119—260；第二案 164—003—201；第三案 036—224—136。

游戏中，按选择键，当画面上方出现“FIRS　AIDS”字样时，按 B 键就可将生命值加满。

112.《**双截龙**》IV **代增加体力、时间法**

在游戏中途暂停，按选择键后再启动，即可将体力加满，游戏时间也会增加。

113.《**淘金者**》**选关**

这是一个十分紧张有趣的游戏，关数众多。当标题画面显示

时，按选择键可出现选关画面，再按 A、B 键选关。

114.《洛克人》Ⅱ代选关密码

第一关：1A　1E　2E　3C　3E　3C　4E　5B　5D

第二关：1B　1D　2B　2C　2E　3A　4E　5C　5E

第三关：1B　1D　2B　2D　3B　3C　3D　3E　4A

第四关：2B　2D　3D　4B　4C　4D　4E　5A　5C

第五关：2B　3D　4B　4C　4D　4E　5A　5C　5D

第六关：2B　3C　4B　4C　4D　4E　5A　5C　5D

第七关：1C　2B　3C　4B　4C　4D　5A　5C　5D

115.《超级弹珠台》接关

当出现"GAME OVER"时，立即按住 A、B 键不放，按选择键五次，再按启动键。

116.《大魔司教》无敌法

输入以下密码即可无敌：

AONM　BAYZ　U4IG　YJUG

5YCB　HBLC　CAJS　KDPA

117.《米老鼠》选关

标题画面显示时，按以下各键：

第二关：按住右键和选择键，启动；

第三关：按住左键和选择键，启动；

第四关：按住上键和选择键，启动；

第五关：按住下键和选择键，启动。

118.《**水户黄门**》**选最强宝物法**

输入密码:せツいめしせえたセ即可。

119.《**金龟车**》**接关**

当显示“GAME OVER”时,按住Ⅰ操纵器的选择键和Ⅱ操纵器的A、B键,再按启动键。

120.《**女神转生**》**选高级别游戏方式**

输入以下密码:3MKNJ 7B526 2PPKE

ER964 JJAH9 54LJ6。

121.《**彷魔一刻**》**跳关和无敌法**

标题画面显示时,按住Ⅱ操纵器的B键,再依次按Ⅰ操纵器的“上、B、右、左、下、右、左、A、B、右、选择、B、下、启动”。以后随时按Ⅱ控制器的A键就可以跳关,按Ⅱ控制器的B键即可及时更换主角,永不死亡。

122.《**西游记**》**Ⅱ代乐曲欣赏**

当标题画面显示时,按住Ⅱ操纵器的A、B键,然后按启动键,即显示音乐选择画面。

123.《**导弹坦克**》**选关**

当显示关数时,按A、B键可选任意关。

124.《**无赖战士**》**选关**

这是一个变化多端的射击游戏。

选关法:先选“PASSWORD”,然后用方向键输入密码。第二关:BALL;第三关:CAMP;第四关:DOLL;第五关:PLAN;第六

关:FACE;第七关:NITE。

125.《阻击13》选关

开机后,待阻击手的眼睛特写出现时,按启动键,再同时按住Ⅰ操纵器的"上、A、B"和Ⅱ操纵器的"左、上、A、B",然后按启动键。用方向键选关,按A键开始游戏。

126.《灵幻道士》无敌法

选择密码输入方式,输入密码:"どらしのこころ",然后选择名叫"むてき"者出场,即可无敌。

127.《蓝色霹雳号直升机》接关

这是一个十分精彩的纵版射击片,画面非常逼真,难度较大。接关法:游戏结束时,同时按"上、A、B",再按启动键。

128.《麦当劳》选关

当标题画面出现时,先依次按"A、B、右、左",然后再按以下键:

第二关:按住B键再按上键;

第三关:按住A、B键再按上键;

第四关:按住选择键再按上键;

第五关:按住A键和选择键,再按上键;

第六关:按住B键和选择键,再按上键;

第七关:按住A键、B键和选择键,再按上键;

第八关:按右键和上键;

第九关:按住A键,再按右、上键;

第十关:按住B键,再按右、上键;

第十一关:按住A、B键,再按右、上键;

第十二关：按住选择键，再按右、上键。

129.《乌帕》选关

标题画面显示时，按住Ⅰ操纵器的上、B键和Ⅱ操纵器的下、B键，然后用选择键选关。

130.《成龙》Ⅱ代选关和接关

(1)选关法：标题画面显示时，依次按“上、下、下、上、B、A、启动”，即进入选关画面，用方向键选关。

(2)接关99次：依次按“上、下、下、上、B、A、启动”各键时，同时按住Ⅱ操纵器的B键。

(3)接关无限次：当显示标题画面时，按下键进入接关画面，从字幕上可看到允许接关9次。当游戏中途接关后，接关允许次数将少于9次，若按下键又可恢复到9次。

131.《DJ男孩》(神奇男孩)增人和补充能源法

(1)增人法：标题画面显示时，连续快速按选择键和启动键，进入游戏后便可增至22人。

(2)补充能源法：游戏过程中按选择键即可补充能源。

132.《彩虹岛》选关和无敌法

(1)选关：标题画面显示时，按“左、B、右、上、下、左、右”，这时画面中彩虹的下方如出现“WORLD”字样时，说明密码输入成功。这时可按A键移动红心光标进行选关。(此法仅适用于某些版本)

(2)无敌法：游戏过程中，随时按暂停键，再按选择键，当听到一声响后，再按启动键恢复游戏，主角就可无敌。

133.《**柯拉米世界**》**Ⅰ代中途加入法**

单人玩时，另一人按Ⅱ操纵器的A、B键，就可中途加入游戏。同样的操作方法，可用于互相借人。

134.《**双截龙**》**Ⅲ代补充生命力法**

游戏过程中，按住A、B键，再按暂停键，然后按启动键恢复游戏，即可使主角的生命力加满。

135.《**神魔英雄传**》**选关**

先同时按住"选择、启动、A、B"各键，再开机。当游戏节目的标题画面出现后，按上键8次，便可进入选关画面。

136.《**冲破火网**》**接关和音乐选择**

(1)接关：依次按B键7次、A键7次、上键7次，这时应听到哔哔的声音，再按启动键就可接关。

(2)音乐选择：标题画面显示时，按住A键，再按启动键，就进入音乐选择画面。

137.《**英雄列传**》**接关**

重新出现标题画面时，连续按2次启动键，就可以接关。

138.《**太空狗**》**选关和接关**

(1)选关：标题画面显示时，依次按"右、左、下、上"，便进入选关画面——一个选择乐曲的图表，用此即可选关。

(2)接关：游戏结束时，按"下、下、上、上"，再按启动键。

139.《**火洛克**》**无敌法**

标题画面出现时，字幕会闪烁，当闪烁到第15次时，字幕将改

变颜色，此时立刻按住 A、B 键，再按启动键。

140.《外星人症候群》选关和中途加入法

(1)选关、标题画面显示时，按下键和右键，再按启动键便进入选关画面。

(2)中途加入法：当一人玩时另一人想加入，只要按Ⅱ操纵器的 A、B 键即可。

141.《战斗之路》无敌法等

(1)无敌法：游戏中按暂停键，再按 A 键解除暂停状态，主角便可无敌。

(2)敌人猝死法：游戏中暂停，再按选择键解除暂停，这时的敌人只须主角轻轻一动手就会被打死。

(3)敌人不死法：游戏中暂停，再按 B 键解除暂停，此后的敌人就打不死了。

(4)测试：游戏开始时立刻按住 A、B 键，再按启动键，就可出现 BGM 选择，主角的各种动作及 4 种敌人的各种动作，都可测试。

142.《神武传承》选关密码

第二关(丹波)：ZKMEA－ARJGAW；

第三关(若狭)：POUEA－WEBCAS；

第四关(近江)：GSRBA－BGBCAV；

第五关(美浓)：GWTVA－AUHFAE；

第六关(伊贺)：RO11A－BBJCAO；

第七关(大和)：A4IXA－CCEFAK。

143.《铁甲威龙》接关

规定的节目次数为三次。当第三次失败出现“GAME OVER”字样时，立刻按住“A、B、选择、启动”诸键，就会又出现有“CONTINUE”字样的画面。选“CONTINUE”，又可接关。

144.《大爆笑》接关

接关：标题画面显示时，同时按 A、B 键和启动键，可无限次接关。

145.《忍》选关法

选按住选择键和 A、B 键，待出现画面后再按启动键，同时松开 A、B 键，再按一次启动键，就会出现选关画面，按下列密码选关：

①1－2 关：按 A 键一次；②2－1 关：B 键 2 次；③2－2 关：A、B 键各一次；④2－3 关：依次按“A、A、B”；⑤2－4 关：A、A、A、B；⑥3－2 关：A、B、B；⑦3－3 关：A、A、B、B；⑧3－4 关：A“A、A、B、B；⑨4－1 关：B、B、B；⑩4－2 关：A、B、B、B；⑪4－3 关：A、A、B、B、B；⑫4－4 关：A、A、A、B、B、B。

146.《食鬼天地》音乐欣赏和选关

(1)欣赏音乐：标题画面显示时，按住 A、B 键启动，待出现介绍画面后，再按住 A、B 键，再按启动键，就可以欣赏音乐了。

(2)选关：按上述方法操作，当出现介绍画面时选“SKIPON”项，就可以用方向键选关。

147.《1943》、《1944》通用选关密码

标题画面显示时，选“PASSWORD”，再按启动键，就显示出密码表。然后用方向键选密码字母，按 A 键指定。若选择错误，可

使用密码表中最后两项日文，再按A键修正。最后按启动键。下面是第一关至第23关经实战所得的一组密码：

①零零117；②7零117；③EQ013；④E7113；⑤SLI1N；⑥ZB-DIN；⑦IJD1P；⑧PKDID；⑨WK818；⑩3K818；⑪AY81S；⑫HRY1Q；⑬URYGJ；⑭5YYGE；⑮KYYOF；⑯FYYWM；⑰1YYWM；⑱6Y4WR；⑲8Y4WR；⑳DY5WZ；㉑MY5WZ；㉒RYNW零；㉓TY4WR。（第24和25关无密码）

148.《空战精神》选关和接关

(1)选关：当标题画面显示时，依次按上键4次、左键3次、右键5次、A键2次、B键1次，就出现选关画面，再用方向键选关。

(2)接关：按B键和选择键。

149.《燃烧战车》选作战阶段和获得最强装备

该节目不划分关次，但区分为若干阶段。第一阶段密码：21111 11611 11111 11111 1111Ḣ；第二阶段密码：5CZZX MJH-HD 1HMH1 HHCHH 66H6R 或 5CZZX MZZZG UOOOU UYRUV MZZZY。当输入第二阶段密码后，可获得全部25项18种装备。

150.《超级玛莉》选关和接关

(1)选关：当显示第一幅游戏画面时，按B键，可见到画面上方“WORLD”字样下的大关数字变化。按需要选定后，再按启动键。

(2)接关：游戏失败三次后，出现“GAME OVER”字样，先不按动任何键等待片刻后，又出现第一幅游戏画面，此时立刻按住A键，再按启动键，就可以接关。

151.《兽王记》Ⅰ代选关

当游戏失败后出现“GAME OVER”字样时，迅速按选择键，按几次就是第几关，再速按启动键。上述操作必须快而准确。

152.《轰炸队》Ⅱ代选关

第 2 关：KNKAPNPC；

第 3 关：CNCPFLKE；

第 4 关：BEAHJLLN；

第 5 关：GDGCMNDI；

第 6 关：DEDBAMGM。

153.《轰炸队》Ⅱ代特殊密码

①在第一关就有最强火力：AAAAAAMI。

②在第一关就可连放 8 个炸弹：EEEEDCAG。

154.《蝙蝠侠》Ⅱ代选关

1—1：LPRZ	1—2：MDRR	2—1：NMLL
2—2：NWKL	3—1：LGZQ	3—2：GPTW
4—1：GNXF	4—2：KHCN	5—1：QGVN
5—2：WBZT	6—1：FFHG	6—2：CKQG
7—1：GPZT		

155.《快打拳头》能量无限和选关法

①能量无限密码：SZC□WZC□T。

②选关：轻量级：BZLMNZLMN；

次中量级：QZLMNZLMN；

中量级：DZLMNZLMN；

重量级：SZLMNZLMN。

156.《**拆屋工**》**选关**

按 A 键向前选关；按 B 键可向后选关。

157.《**帝国战机**》**选十五架战机**

标题画面显示时，顺序按：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动"各键。

158.《**脱狱**》Ⅱ **代无限增加生命值**

游戏时，随时按暂停键，然后同时按选择键和 A 键，再按启动键，生命值即充满。

159.《**魁男塾**》**跳关**

同时按Ⅱ号操纵器的 A、B 键可跳关，按一次跳一关。

160.《**柯纳米**》Ⅱ **代选关**

详见本书"游戏节目详解"部分。

161.《**不思议国大冒险**》**选关和接关**

标题画面显示时：①按选择键及右键再启动，为第二关；②按选择键及左键再启动，为第三关；③按选择键及下键再启动，为第四关；④按选择键及上键再启动，为第五关。

在"GAME OVER"画面时，按住下键启动，就可接关。

162.《**革命英雄**》**无限加人法**

当兵源为 0 时，按 I 号操纵器的 A、B 键，可又获得五次游戏机会，此法可无限使用。

163.《**柯纳米世界**》Ⅱ**代战士复活法**

按一下主机的选择键，即可使死去的战士复活；还可使战士的生命值加满。

164.《**激龟忍者**》Ⅰ**代加满生命值法**

游戏中同时按选择键和暂停键，再按启动键，可将持刀海龟的生命值加满(适用于可选关版)。

165.《**鸟人战队**》**选关密码**

A 区:3100 或 1885　　B 区:8412 或 2351

C 区:6814 或 2315　　D 区:5212 或 6033

E 区:5705

166.《**魔域战将**》**选关密码**

本节目共有八大关，每一关均有密码，详见本书“最新游戏节目介绍”部分。

167.《**怒**》Ⅱ**代中途加入法**

单人玩时，另一个人如按Ⅱ号操纵器的 A、B、B、A、A、A、A、A、A、B 键，即可中途加入游戏。

168.《**功夫小子**》**接关和选关**

待标题画面出现后，按住方向键，再按启动键，便可选关。接关方法为，在每大层第一关若死掉后，待标题画面出现时，按 A、B、上键，再按启动键，就可以从这层的第二关开始。

169.《**敲冰块**》**选关**

标题画面显示时，按上键或下键，可使画面中“MOUNTAIN

(山)"后面的数字变化,也就是可选01～32关。

170.《沙罗曼蛇》Ⅲ代调战机功能法

游戏时,按住B键再按选择键,指导栏内的功能显示就变化,至适当位置时按A键,就获得所需要的战机功能。

171.《魔法总动员》选关、节目演示、音乐和音响欣赏

详见本书"最新游戏节目介绍"。

172.《猫和老鼠》选关密码

详见本书"最新游戏节目介绍"。

173.《外星战将》选关

详见本书"最新游戏节目介绍"。

174.《蒙面人》(上海教父)接关

详见本书"最新游戏节目介绍"。

175.《特赦指令》增加生命值

详见本书"最新游戏节目介绍"。

176.《魔域战将》选关

详见本书"最新游戏节目介绍"。

177.《烟山杯围棋》选关

详见本书"最新游戏节目介绍"。

178.《**王子大冒险**》**选关**

节目一共七大关，每一大关尚分为三个小关，每一小关都有选关密码。密码不是用字符排列，而是用不同形式的香蕉组成，计有下列几种形式：

①完整的香蕉（简称“蕉”）；

②剥去一半皮的香蕉（简称“半”）；

③去皮的香蕉肉（简称“肉”）；

④香蕉皮（简称“皮”）。

各小关密码：

1—1：肉　肉　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉
1—2：皮　蕉　蕉　半　蕉　半　蕉　半
1—3：肉　蕉　蕉　肉　蕉　蕉　蕉　蕉
2—1：皮　蕉　蕉　皮　蕉　蕉　蕉　蕉
2—2：半　蕉　半　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉
2—3：肉　蕉　半　半　蕉　蕉　蕉　蕉
3—1：皮　蕉　半　肉　蕉　蕉　蕉　蕉
3—2：蕉　蕉　半　皮　半　蕉　蕉　蕉
3—3：肉　蕉　肉　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉
4—1：皮　蕉　肉　半　蕉　蕉　蕉　蕉
4—2：皮　蕉　肉　肉　半　蕉　蕉　皮
4—3：半　蕉　肉　皮　肉　半　蕉　皮
5—1：皮　蕉　皮　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉
5—2：蕉　蕉　皮　半　半　蕉　蕉　蕉
5—3：半　蕉　皮　肉　半　蕉　蕉　蕉
6—1：肉　蕉　皮　皮　半　蕉　蕉　蕉
6—2：半　半　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉　蕉
6—3：肉　半　蕉　半　蕉　蕉　蕉　蕉
7—1：蕉　半　蕉　肉　肉　肉　蕉　皮

7—2:半 半 蕉 皮 肉 肉 蕉 皮
7—3:皮 半 半 蕉 蕉 蕉 蕉 半

五、攻关技法集锦

电视游戏爱好者在攻关实践中，发现了大量的技法运用诀窍。这些诀窍虽然是点滴的经验，但它们对攻取节目的难关或在加强攻关的效果方面，具有很重要的作用。

与游戏节目密码不同的是，攻关技法的运用是可以灵活多变的，游戏者既可借鉴成熟的经验，也可以自行探索和发挥。

本部分内容中汇集了技法精华共 87 条。

凡本书中已经作"详解"的节目，其技法诀窍一般不再纳入本部分内容中。

1.《神奇玛莉》加倍跳高和过关法

(1)加倍跳高：按住下键不放，直到玛莉闪光后立即按 A 键跳。

(2)过关法：首先，需要找到钥匙方能开门；其次，遇到吐蛋扔炸弹的敌人，需将蛋或炸弹举起反击。

2.《玛莉兄弟》Ⅰ、Ⅱ代增加游戏次数

当碰走一只龟而撞死八只龟时，可增加一次游戏机会。

3.《玛莉兄弟》Ⅲ代加命法

(1)当玛莉从 W3－4 上方的钢管中钻出来时，不要去打倒龟而直接走到钢管旁，把钢管周围的敌人解决掉。然后稍微前行，一待魔云出现就回到原地，把魔云引诱过来后，捧起钢管旁的乌龟，爬上钢管下方的两块砖上把乌龟扔下去。乌龟在两块砖之间碰来碰去，就可以把刺鱼蛋打掉。玛莉只要停留在砖块上，就可以连续

增加生命值。

(2)在 W3－9 时，将最初出现的乌龟踩成龟壳，然后拿到第二个炮台后将之踢到炮台与砖块之间，再跳到上面的一排砖上，等待龟壳将杀手炮台打倒后，就能连续加命了，最多可加至 99 条命。

(3)在两人同时游戏时，当玛莉与路易同在一关里，就会变成两人互相竞争的局面。此时只要任何一方先踢倒五个敌人，然后另一方去踩这一方的头，就会增加五条命。

4.《雅典娜武器》的秘密

在第一排有些蘑菇会阻挡主角的去路，但只要站在第二个蘑菇上，蹲下使用武器，便立刻转换成最强大的武器——火焰巨剑了。

第三关开始时，会有一个掉在海中的场面，可按住连发 A 键，跳入海中，不久雅典娜会浮出水面，再往右移动，就可以在水面上行走了。

5.《月风魔传》过关法

在狂鬼岛南部有一门通向北部，但无法通过。此时先按启动键，再按住上键，接着又按启动键，便可进入最后大关——狂鬼岛的北部了。

从狂鬼岛北部第十七鸟居拿到药瓶，必须跳过一水池，但跌下水池会消耗大量能量，一定要从水池上很窄的隐形墙淌过去，并注意对岸的蝎子的袭击。

6.《恶魔城》Ⅱ代秘技

第一些屋中无人，只要将圣水向地下或墙上洒，便会出现暗道。

一开始立刻向右出城，直向右行到第二个城市，又向左出城，

那里是一个坟场，有一座小山不能前进。小山前有三只鬼手，要消灭它们。只要在第二只鬼手处放下洋葱，便会有吉普赛人出来给主角一把剑。

第一个鬼屋即是取骨的地方，当主人公进入后，使用白水晶，可以见到两块会动的石头；如不用白水晶，就见不到这两块石头。

7.《铁道王》过关法

如碰到火灾或暴风雨，就会使火车无法通行；特别是自己的轨道受损，就必须出钱修理。因此，当自己的轨道不能畅通时，可在轮到自己的号数时，把它卖掉，这样可使没法通车的轨道又畅通了。

8.《热血高校》过关法

过了第一关，就要和外国人比赛。外国队很强，但有一个对付方法。就是自己的球员拿球，走到左上角或右上角，然后走到球场中间，场外球员走过来，立刻把球接起，掷向敌方球员，这样便可以顺利过关了。

9.《立体校园》变 300 人法

在 3D 立体校园第一关时，当人数减到最后一个，打死王的一瞬间去撞火球，这样在第二关便可得 300 人。

10.《圣斗士》Ⅱ代的攻击绝招

(1)基本攻击方式有拳打和脚踢两种。拳打命中率很高，但威力不大；脚踢正好相反。当攻击的准备完成后，按 A 键即可发动攻击。

(2)绝招是流星拳和慧星拳，威力十分强大，但消耗能量很多。因此使用时掌握两条原则，一是必须拥有足够的能量；二是只用于对付特别难斗的对手。

11.《圣斗士》Ⅱ代中的隐蔽洞穴

第三关中，瀑布中有隐蔽洞穴，其位置就在瀑布中段右侧山壁靠近瀑布边的地方。此处有个很窄的落脚点，站在那里按上键，就可进入洞穴。星矢见到他的师傅，得到能量和启示。

12.《圣斗士》Ⅱ代能量无限增加法

第一法：先将生命力转变为能量，生命力只保留 1，然后不使用能量让敌人攻击，就可以到医院去恢复生命力，再将恢复的生命力转变为能量。如此反复多次，能量可达到 999 的水平。

第二法：游戏开始时，按选择键，出现星矢状态画面，然后将游标对准画面最下方的“おわソ”，再按Ⅰ操纵器的右上或左上，如果操作成功，游标会突然去到一个奇怪的地方。此时再按 B 键，“EX(能量)”栏的数值也能达到 999 的水平。

13.《高桥名人之冒险岛》Ⅱ代中应拿的英文字符

在打砖块画面里应拿的英文字符：第一关为“BUGHONEY”；第二关为“TAKAHSI”。

14.《职业棒球赛》的暗号

当两人玩时，须设定好投手的动作。但这时很容易被对方识破，影响得分。但在投手做动作之前，你抢先按方向键的有效方向，无论在进攻还是防守时，便可让对方摸不着头脑，并享受到频频得分的胜利喜悦。

方向键的有效功能如下：

进攻时：上键为短打；下键为再打；左键为牺牲短打；右键为盗垒。

防守时：上键为注意跑者；下键为注意打者；左键为保送；右键

为取消。

15.《妖怪道中记》的欣赏节目

当标题画面显示时，按住Ⅱ操纵器的上、A、B键，再按复位键（重置键），就出现“TEST MODE（实验模式）”画面，可欣赏节目中的人物脸谱（OBJ）、音乐（BGM）和音响（EFFECT）。

16.《妖怪道中记》的秘密商店和旅馆

主角太郎助在与妖怪战斗的过程中，需要到秘密商店补充宝物和到麻雀旅馆休息，但商店和旅馆都藏在秘密的地方，只有在某个特定的位置上跳跃才能抵达。

在苦行道这一关，绿地上有一长方黄色段，在这里大跳跃，便可以抵达旅馆，花上五千个钱，便能通过休息而恢复体力。

在幽海这一关，从蓝色通道上努力上跳，同样可以到旅馆去，但当跳跃力只有2或3时，跳跃高度不够，就不能达到目的。

在裁判山谷这一关，只要跳跃成功，有效地利用好麻雀旅馆，过这一关就轻松自如了。

太郎进入旅馆后，用熟睡来恢复体力，这时必须连续按A键。有时，画面上会出现一个美丽的女孩，但仅有两次。

17.《大相扑》绝招

当对方较远时，按A键，然后再按指向对方的方向键；当对方向主角逼近时，立刻松开A键，接着在碰到对方的瞬间再按A键，这样就会使主角的身体往上跳起而腾空，但必须把握好时机，否则一有误差，反而自取灭亡。

18.《鲁邦三世》无限通话机法

游戏开始不久，便会拿到通话机，然后按选择键，便会出现三

位勇士。选第二位或第三位，再按 A 键恢复原画面。再照上述的方法重复三四次，便会有无限通话机了。

19.《蒙面超人俱乐部》换人法

在游戏中，如想换个同伴，只需存三万元到商店购物便可做到。

20.《不可思议之旅》过关法

在 3T 世界中将会遇到最难通过的部分。其实在 3S 世界中会发现魔法之帽，把石头顶烂拿到它，便可走捷径避开最难的部分。走到尽头后把石头射烂，使扫帚掉进池中，池水就会减退，跳下去就能成功。

21.《林克冒险》攻关法

游戏过程中，在大神殿会遇到超级者喱怪，对付它的方法是：让它从房间上部跌下来，并引它到石块之下，然后用剑连续向下刺，它就会分裂。分裂后，其攻击力和防卫力便减弱了，就容易被消灭。

22.《筋肉人》Ⅱ代攻关法

掉入熔岩，没有能源时，按右、A、B 键，即可变成一百吨。

23.《超时空要塞》变机器人法

战斗中，按左、A 键，战机就变成一个机器人，它飞行速度快，而且可向后射击。再按右、A 键，可恢复为战机。

24.《奇迹飞刀》加 50 支刀法

在开始游戏时，使主角走到画面最左端，将 30 支飞刀射完，剩

下 0 支，再按一次 B 键就能增加到 50 支。

25.《飞狼》无敌法和用不完的能源

（1）无敌法：当机场画面出现时，按 A 键再按上、左、右、下、左、上、右，当直升机进入移动画面时，机身持续闪烁，就表示直升机已变成无敌状态。

（2）用不完的能源：战斗中启动涡轮，可使飞机加速，但受能源消耗的限制。若使用涡轮时，先按选择键，再启动涡轮，就可以有用不完的能源。

26.《快打旋风》Ⅰ代主角绝技

（1）波动拳：这是用气功发出的波动光球。操作方法：依次按下、右下、右，按到右时同时按 A 键。

（2）升龙拳：主角可冲天而起，威力巨大。操作方法：依次按下、右、右下，按到右下时同时按 A 键。

（3）龙卷旋风腿：主角连续回转踢腿。操作方法：依次按下、左下、左，再按 B 键。

27.《快打旋风》Ⅱ代特殊密码

当主角战败诸多对手，进入前十名时，就可以在纪录榜显示时输入 LK、AS、HU、SD 四种密码的任何一种。然后在标题画面出现时，按住左键，A 和 B 键，再按选择键，就可获得四种特殊作用：

输入 LK 后：具备很容易使用波动拳、升龙拳和旋风腿的功能。

输入 AS 后：出现选关画面，共有十关供选择。

输入 HU 后：可在原有的 3 台基础上增加 4 台，共有 7 台使具有 7 次生命。

输入 SD 后：具备了 LK、AS、HU 的全部功能。

28.《魔界八大传》冲撞技巧

节目的主角如同莽汉，遇敌时只会用身体去冲撞，这也有技巧。若用半边身子去撞，则既能战胜敌人又能免除自己受伤；若用整个身子去撞，敌人虽被消灭，自己的生命值也损失较多。

29.《魔幻仙境》Ⅲ代的四种秘技

(1)得到免费油：在“哈贝尔之塔”的第一个画面调查时，可免费得到油。

(2)得到宝物 VIP 卡：首先取得总换机，然后拿到森林的街上卖给任何一家店铺。这样便可得到 VIP 卡。使用此宝物时，一枚金币可变成 255 枚。

(3)使露营道具永不消失：方法是将道具随时随地使用，使体力和威力恢复，尽快结束游戏。然后按复位，再度开始游戏，道具仍然在，而且可任意使用而永不消失。

(4)寻找“光剑”：光剑是传说中最有威力的宝物。为了取得它，必须先往大湖湖畔下方取得“银剑”后，再前往哈贝鲁塔的三楼仔细寻找，便可找到光剑。

30.《洛克人》Ⅱ代高跳法

攻关时常常需要跳得更高些，可连续按Ⅱ号操纵器的右键，这样主角会跳得比平常高得多，很容易越过平时无法越过的障碍。

31.《魔城传说》主角穿石法

游戏过程中，让主角站在楼梯的最下端，然后连续按左下、右键即可。

32.《丁丁大作战》奖人法

在 1—B 关末，有四根柱子，每撞一根柱子可奖一人。

33.《玛莉兄弟》Ⅲ代选关

(1)新版：只要进入地图画面，按 B 键后，用选择键选宝贝，选到笛子时，用 A 键调出笛子即可选关。

(2)原版：可在第一、二关找到笛子。例如在第一关第三小关，可遇到一道白色的墙，消灭乌龟后在墙上蹲下片刻，即可隐到墙后，这时如快速沿墙后向终点跑去，就可到一小屋取得宝贝。这样的屋子很多，要设法找到它们。找到笛子后，按上述方法选关。

34.《1943》发射激光法

游戏时按住 B 键(单动)不放，等听到一个特别的声音时再松开，即可发射激光。

35.《梦工场》高跳法

游戏进行中，有些高处是普通跳法达不到的，但只要按住下键至人物闪光时松开，就可跳得比平常高。

36.《忍者》Ⅳ代超级技术和跳关

《忍者》四代中的角色造型可爱，特别是大青蛙更具特色。与前几次一样，目的也是救出樱花公主，并打倒鲶鱼怪。

(1)超级技术：先取得三种可增加力量的宝物后，才可使用忍术的“木叶隐之本”。在时间变为 0 之前使用此术，这样到时间变为 0 时便出现火球，趁着其他敌人未出现之前将它击败，然后一口气冲向终点。

(2)跳关：如已到第七关但遇强敌难以通过时，则可不走第七关门，利用脚架跳到右端上方，然后前进到右侧，当画面出现“跳

关"字样时，即可跳关。这时画面突然转变，出现可恶的鲶鱼大夫，后面就是樱花公主，可用食人蛙迎击。

37.《魔幻仙境》无敌法

开始游戏时，按选择键，再从出现的许多画面中选择"GAME"并按A键。以上操作重复四次，其中会有一次失败，但可看到二次示范画面，然后根据示范画面选择自己需要的画面。也可能会失败三次，最后才进入"DGOLFSUPERVER"。如果中途出错，需切断电源重新开始。这样就有机会掌握无敌法。

38.《星际战士》激光武器操作法

第六关的关键角色是凤凰石块。在第六关开始时，从凤凰石块开始出现至第四块时，按住选择键，再按A、B键射击，使蓝色盘子出现，就可以使用激光了。战机即使被击中，激光也能继续使用。

39.《地底人》Ⅰ代所有指令显示法

当标题画面出现时，依次按"A、左、A、右、B、下、上、选择、上"等键。将会显示14项隐藏的指令，用选择键进行选择。

40.《超级中国人》Ⅱ代秘技

本节目的RPG和运动会两个模式。在运动会模式中，人物走路很慢，如按操纵器的任何一个方向，然后连续按A键，人物便会朝操纵的方向飞跑。另外，如按B键使人物跳起，然后按任何一个方向，便能起飞腿，飞的距离能很远，这招只能用于运动会模式。

41.《魔塔崩坏》快速上梯法

《魔塔崩坏》是个有趣的冒险游戏，主角在历尽艰辛后，终于摧毁了魔塔，取得最后胜利。

游戏时，一般的上梯方法是按上键，主角一步一步地向上爬。但如果同时按住 A 键，主角可在瞬间即达顶上，这对战斗是很有利的。

42.《霹雳车》安全行驶妙法

《霹雳车》是个紧张而刺激的赛车节目。游戏者仿佛真正置身于赛车之中，面前有方向盘和各种仪表；窗外就是赛车道。赛车道有三条，只要驾赛车跨着三条道的分隔线行驶，既能避攻击；又不会发生撞车。实为安全行驶之妙法。

43.《龙珠神龙之谜》Ⅱ代增强防御力法

在匹克洛公馆画面里，破坏掉某一柱子里的妖球，此时出现一个人头像，那是克里林的灵魂，他的下面有一字幕，表示在与主角对话。之后退出去，再回来时发现画面中出现一女孩，下面的字幕是叫主角赶快逃离此地。三次进进出出就可以逃出去，而且有女孩同行。此时主角增强了 9 倍防御力，这是非常可贵的。

44.《战斗之路》三大无敌密码

《战斗之路》是以功夫为主的打斗游戏节目。游戏开始时输入密码“DEBUG MODE”，那么在以后的打斗中，就可随时暂停调用三种不同的秘技：

(1)主角无敌：先按暂停键，再按 A 键后启动。主角不怕对手攻击。

(2)致死对手：先按暂停键，再按选择键后启动。对手立刻倒毙。

(3)对手无敌：先按暂停键，再按 B 键后启动。对手不怕攻击。

上述三种操作再输入一次，就可解除原功效。

45.《战斗之路》武功绝招

主角晴树可发挥的招式有14种，下面介绍七种主要的招式：

(1)法师拳：计算好与对手之间的距离，按B键，出拳击向敌人的眉间。

(2)止踢：当对手靠近时，按A键，踢向对手的档间。

(3)沉水月：同时按下、B键，冲拳击打对手腹部。

(4)跳横踢：同时按上、A键，凌空飞起踢向对手的背部。

(5)扫膛腿：同时按下、A键。

(6)浮法师：同时按上、B键，挥拳由下往上击向对手下颚。

(7)跳踢：同时按A、B键，从对手背后飞跃到正面，当双手着地的刹那间，蹬向对手的面部。

46.《怒》Ⅰ代扫清障碍法

遇到障碍时，只要按选择键进入辅助画面后再退出，就可扫清原来必须用手榴弹来炸开的障碍。

47.《怒》Ⅱ代主角的特殊功夫

(1)同时按A、B键可跳起飞踢，十分厉害。

(2)同时按左或右、A、B键，可旋转跳踢攻击群敌。

48.《灵幻道士》攻关诀窍

(1)出其不意法：在与僵尸决斗时，可让道士先蹲下，这样僵尸便不知道你在何方，当它不知不觉地跳到你面前时，你便可出其不意地打倒它。

(2)补充能源法：当能源不多时，进入寺院便可补充。

49.《超级弹珠台》控制弹珠法

射出弹珠前先按住选择键，这样射出的弹珠就会变成红色，弹

珠射击后再按选择键，弹珠就会停在空中，用Ⅱ号操纵器便可随意移动弹珠。

50.《花丸》Ⅱ代更换武器及过关法

在游戏中途按选择键即可更换武器。过第四关时需按选择键变成飞鸟才能过去。

51.《梦列传》跳关法

在1－3中先拿到油灯，然后一直向右走，直到悬崖旁把油灯放下便会出现一扇门，进入门内，再进入花瓶，便到了第四大关。

在4－2的第二个画面(鲸鱼岛)，先到最左面寻找油灯，然后向右一直走到有花瓶的地方，小心地绕到最低处接近花瓶，把油灯放下，又会出现一扇门。进入门内，再进入花瓶，便可跳到第六大关。

52.《加其夫天国地狱》无限法

当行进到第一大关第三小关时，会看到一根弹杆，利用它弹上天空，然后以垂直的姿态降落到杆顶，便会得到“1UP”10次。然后到左面的河自杀，再重复上述操作，就可得无限“1UP”了。

53.《三国志》增强体力法

主角的体力用0～40表示。体力越小，攻击力越弱。下述妙法可增加体力：首先使主角的体力减少到3、4或5，再与敌人战斗，当字幕显示“ラキなけちらしてま(我要去消灭敌人)”时，立刻消除字幕，然后再去攻击敌人，这时体力便可增加到40。

54.《桃太郎列车》秘技五种

(1)增加金钱法：地图画面出现前，先按方向键的任何一方，然

后等待地图画面出现，就可以增加金钱。

(2)暂停法：按住选择键再按 A 键，就可以暂停游戏；再操作一次又恢复游戏。

(3)列车加速法：列车移动时，按住启动键，再以方向键来移动列车，就可使列车飞驰。

(4)浏览地图法：地图画面出现时，按住 A、B 键，再以方向键来移动，就可以飞快地浏览整个游戏地图。

55.《洛克人》Ⅱ代必胜法 2 种

(1)快速滑下楼梯：开始下梯时，按启动键暂停，然后再按启动键解除暂停，主角就会滑落，且不需按方向键。

(2)刀枪不入：第四关的敌头目能高速发射粉红色子弹。若连续地按启动键，则可以使主角不受子弹伤害，反复操作，就可以顺利过关。对其他敌头目也可用此法一试。

56.《洛克人》Ⅱ代武器使用表

正确选用武器十分重要，否则有害无益。下面列出武器使用选择表，数值越大的武器越适合；有"×"的武器不可选用。

名称/武器	PHAWBQFMC
HEATMAN	2×206201×
AIRMAN	220802000
WOODMAN	114×00022
BUBBLEMAN	1000×2042
QVICKMAN	2220001404
FLASHMAN	220020×42
METALMAN	1100040140
CLASHMAN	1110011000

57.《洛克人》Ⅱ代的魔法和增值

(1)把星星变成鸟的魔法：在选择敌头目时，按住 A 键再按启动键。那末，其后的画面中原应是闪烁的群星，却变成飞翔的小鸟。

(2)利用时间无限增值：在有皮皮出现的画面中，将叶子魔法弄出来后，主角不要动，皮皮便会一一出现用叶子魔法去攻击，而皮皮有时便变成“1UP”宝物，如此一直做下去，拥有的人数便可不断增加。

58.《洛克人》Ⅱ代用不完的飞镖

当选用飞镖时，按正常方法使用 38 只飞镖后，能源将减少一格。若当使用 37 只飞镖时，按一次暂停键，然后再使用 37 只飞镖，如此反复进行，就不会使能源减少。

59.《功夫》中的七种招术

《功夫》中的主角要依次对付五名高手，格斗中可使用七种招术：①弓步冲拳：按 A 键，击中对手可得 100 分；②踢脚：按 B 键，击中可得 200 分；③跳起侧踢：按住上键，再按 B 键，踢中得 300 分；④下蹲冲拳：按住下键，再按 A 键，击中对手得 100 分；⑤扫堂腿：按住下键，再按 B 键，扫中可得 300 分；⑥高腿侧踢：按左或右键，再按 B 键，踢中可得 200 分；⑦腾飞侧踢：按住左上或右上，再按 B 键，踢中可得 300 分。

60.《功夫小子》技法要点

节目分为四大层，每层有三小关。功夫小子与敌人打斗时，一要善于利用跳起来踢腿进攻，并获取增强能力的宝物；二要善于识别飞来的东西，因为其中有增强体力的宝物；三要充分利用重拳及双风灌耳的拳击，可以致敌死命。

61.《B 计划》的武器和武器替换法

(1)10 种武器

CANNON(加农炮):火力最猛,射速最快。

WIDE(多向炮):可向左右两侧和前方发射炮弹。

MULTI(排炮):有三根炮管同时向前发射炮弹。

VAN(防卫炮):可射击和防卫正前方 180°范围,射速很快,炮弹密集,但射程很短。

SIDE(三向炮):可同时向前后方发射炮弹。

HVMMER(铁球炮):可向前方发射多个铁球,并有两只铁球围绕机身旋转,起到攻击和防卫的作用。

JUMP(穿甲炮):炮弹发射后,可穿越障碍,在前方的一定距离爆炸。

DYNA(攻击盾):同时具备攻击和防卫的功能。

FIRE(火焰炮):可喷射火焰,射程虽不远,但威力巨大。

游戏开始时,用方向键选武器,然后按 A 键,宇宙飞机即携带武器出击。

(2)武器的舍弃和替换

战斗中,空中经常出现总部送来的新武器。若要取用,可先开炮打掉新武器上的两个运输火箭,然后按 B 键舍去原有武器,再操纵机体接上新武器即可。其间,为躲避敌方攻击,可在甩掉旧武器的情况下,再按一次 B 键,使机体缩小,但不久又恢复原形,可根据需要再重复操作,直至接上新武器为止。

(3)可变式武器

战斗中,还能遇到一种可变式的武器,像菱形,上面有 10 种武器的代号(第一个字母)在受炮击时依次变化,可根据需要选取。此外,还偶而出现一种形状古怪和威力强大的武器。它们的取用方法同上述。

62.《追捕疑犯》操作方法

该节目实质上是一种赛车游戏，操作赛车的方法如下：

加速：紧按 A 键不放；放手后则逐渐减速。

刹车：按 B 键可紧急刹车，很快使车减速。

移动：按左或或键操纵赛车左右移动。

极速：在紧急关头使用，按选择键即可。每一关中只允许使用 3 次。这项功能是其他赛车节目中所没有的。

63.《追捕疑犯》改进警车的功能

在取得高分的情况下，便有资格对自己驾驶的警车进行改造。当功能图表出现时按选择键，可选择的功能如下：

MISSION：有自控及手控两种；　STEERING：快慢及转向的设定；

OIL：可保持高速（一万点）；

TURBO：可增至极速，每购一个可增加一次，限购 5 个（20 万点）；

SUPER CHARCER：可增加技术性能，不过会减少 10 秒，（20 万点）；

TIRE：改换车轮，（3 万点）；

BUMPER：强化汽车本体，使车壳坚硬防弹（5 万点）。

64.《钓鱼》中的钓鱼法

主角为了医治他妹妹的疾病，要去钓一种可以治病的"庐斯鱼"。钓鱼时，首先要选择水流不太急的适宜地点，然后按 B 键，就会出现鱼竿，并选择适当之鱼饵。尔后注意水面，如果有气炮冒出说明有鱼游来，若浮标下沉说明鱼已上钩，此时要慎重地按 B 键收缩鱼丝，同时注意画面上方的一幅图表，当鱼和自己的距离变为"O"时，再按 B 键就可将鱼拉上来。

65.《地狱游》七大宝物及特别宝珠

觉莲和尚在向地狱进攻的途中，不但要消灭各种妖魔鬼怪，而且要攻击街道、坟墓等各种地狱里的场所，以发现宝物。宝物主要有七种：

(1)护身符：得到高分才能获取；

(2)魔破符：分红、绿、紫三种，除了可加分外，还会增加获取特别宝珠的储备数量；

(3)魔破珠：这是佛祖赠给觉莲和尚镇妖压邪的法宝，每取得一粒，以后就可多抛掷一粒，最多可抛掷5粒，攻击力很强；

(4)月牙玉：每得一个，魔破珠就可多弹跳一次，最后可跳7次，用以对付远处的敌人；

(5)帝释镜：取到此镜，在一定时间内可无敌；

(6)后光观音：取得后主角的背后会有佛光保护，可抵御一次敌人从背后的攻击；

(7)小和尚：可使主角变身为两个；

此外，如果获得一种特别宝珠，主角的魔破球的大小和体积会有所改变。根据储备数量，魔破球变为：

(1)魔爆珠：可向四面八方飞散，在敌人众多的时候使用很有效；

(2)魔破雷打：使用时，会打下“灭紫雷”，消灭画面中的所有敌人；

(3)飞焰魔破：一个红色的火球，爆炸后将敌人烧成灰尽。

66.《火洛克》标题的奥秘

《火洛克》的标题画面中的“FIRE ROCK”字样在闪亮15次之后就变成灰白色而定住。这时若按住A、B键再启动，之后游戏中的主角便变成了不怕攻击的无敌英雄。

67.《飞龙》下滑坡的特技

《飞龙》是个有趣的冒险游戏节目，画面美丽，音乐动听，有精采的故事情节。

主角行进中有时遇到斜坡连着的低矮隧道，需运用特技方能通过。方法是按住右下或左下，再按 A 键，主角就可坐在地上滑进隧道。

68.《鬼屋》中的三个秘道

第一秘道是当打掉苍蝇魔以后，不要向右走，要走进变形室，它便会把你送到一个神秘地方，这里可以取得水晶球。

第二秘道是在最后一关的开始，向右行到尽头，便会有一个地洞，跳下后应按左键，这样便不会被巫师捉到，向右行有一道门，进去后到另一个神秘的地方。

第三个秘道是在金字塔的第二层，向右行到尽头，会有一道门，但不要入此门，要进入画像侧边的一道隐形门(按上键)，里面也可取得水晶球。

69.《鬼屋》中增加能源

在最后一关时，会有一架汽水机出现，在这里按上键，便能喝到汽水，增加主人公的能源。

70.《死灵战线》的正确路线

本节目的游戏难度较大，许多地方呈现出费解的谜。整个节目共有 9 关，每关皆有指定路线：

第一关：开始－5－1－4(与大头目决斗)－1

第二关：4－1－4－3－1－2(与大头目决斗)－7－12－1－13－4－1；

第三关:3－9－10－1－3－1－10;

第四关:1－11－1－3－7－8－3－1－6－1－14－1－13－14;

第五关:1－4－3－3－1－14－3－13－7－4(与大头目决斗)－1－3－1－3－10－1－10－14－12－1－10－1－12(与大头目决斗);

第六关:1－14－13－1－11－10－1－12－1－11－1;

第七关:10－11－13－1－14－1－12－10－12－1－13－12－1－12;

第八关:1－5－1－5－1－12－1－5(与大头目决斗);

第九关:1－12(与大头目决斗)。

该节目必须按上述路线前进。"12"是大迷宫,慢慢按方向键前进。在获取宝物时,不可贪心,取满之后不要再取,否则全部丧失!

71.《改造超人》无敌秘诀

这个节目可供两人同时玩。整个游戏共有五大关。该节目有一种无敌的秘诀,但每攻下一关后需要再次输入,方法为:节目开始后,按暂停键,然后依次按"上、下、选择、下、B、选择",最后按启动键恢复游戏,此时主角便无敌了。

72.《外星人症侯群》两人获宝法

当两人玩时,若出现宝物,只要两人互相合作好,一齐上前拿取,就可以两人都获得宝物。

73.《源平伐讨魔传》克敌三法

该节目是1990年的新版,画面上的许多解说词用的是日文,角色造型生动,形象也较大,是颇受欢迎的节目。游戏的基本内容是降妖伏魔,背景有建筑物和丛林等。主角手持利剑,遇敌后一剑便可毙敌,十分厉害,但由于挥剑的速度较慢,遇到敌人众多而又

密集时，砍杀中要注意躲闪。宝物或法力有三种，遇到"摄津"、"伊势"二敌时，可取"坂琼曲玉"胜之；遇到"越中"时，可取"八咒镜"降服；而用"草剑"则可胜"弁庆"。

74.《拆屋工》对付精灵和假玛莉妙法

(1)对付精灵：建筑物中有一种绿色的门。当遇到精灵追来时，可将绿色门击打开，尾随而来的精灵就被关入门内。

(2)对付假玛莉，假玛莉也会拆屋，总是紧跟在后面捣乱。可利用拆屋时的震动或引爆炸弹将他逼落下层，最好是让他跌入死角而不得出。必要时，利用击打绿色支柱，使上面的物件下落，将他挡住或用木桶扣住。

75.《弹珠台》获高分法

若能将台上方的五张扑克牌都击中(称为满堂红)，则台下部的中间缺口将封闭；再将台中间的三个鸡蛋击成雏鸡，则两边的缺口也会封闭(触动一次方开启)。此时弹珠万无一失，可获得高分。

76.《越野赛车》跑道设计

本节目除使用规定的跑道进行比赛之外，还可以自己设计跑道的形式。方法如下：

标题画面显示时，选"DESIGN(设计)"，按启动键显示选择画面，再次选"DESIGN"，按启动键，就显示出摩托车和跑道。画面下方的 A、B……S 等符号代表 19 种跑道型式，用方向键选定后按 B 键，即出现一段选定的跑道。然后按 A 键，使车行进一段，再按上法设计跑道型式。若要取消刚设计的障碍，可用方向键选"CL"，再按 B 键。跑道设计达到要求后，用选择键选"END"，再按 B 键，画面中将出现"FINISH(完成)"字样，同时，画面下方的"LP1(一圈)"字样闪烁，如要增加赛程，按 B 键可选 2—9 圈。最后按 B 键，

又重新出现选择画面，选定比赛方式 A 或 B 后，按启动键进入比赛。

77.《大盗五卫门》Ⅱ代秘法五种

(1)海面步行法：节目的第二关阿波国中，主角必须在海面上跳跃前进，稍一不慎就可能跌落海中丧命。秘法是：让主角站在海岸的最上面，然后按右键，就可在海上行走，安全通过海面。

(2)复活法：两人玩时，若其中一人死去，另一人只要迅速进入附近的商店，再赶快出来，就可以使死去的同伴复活。

(3)地狱脱身法：当用烟斗敲地藏菩萨的头部时，主角将受惩罚而落入地狱。为尽快脱身，可到最右边用烟斗打红鬼的头部。

(4)走捷径法：游戏开始时，出了监狱后，在刚出现的画面中跳跃，就会出现隐藏的楼梯入口，进去后就直达村长的住宅。第一关就轻松通过了。

(5)破壁进入暗道法：到村长住宅后，先别急于进攻村长。让主角走到最左边的墙壁前，按住上键，再按 A、B 键，以打破墙壁，查出一条暗道。从暗道里可拾到 500 两银子。

78.《中华大仙》武器快速升级法

中华大仙使用的武器最高为六级。运用以下技法可在第一关中使武器快速升至四级：开始出现黄色飞行物时，先打掉前三个，将最后一个从屏幕边缘打掉它。然后再打掉接着出现的四个并吃掉宝物，就使武器从一级升到四级。

79.《水上魂斗罗》闪电武器使用法

战斗中，按住单发 B 键不放，过几秒后便可使出闪电武器，用闪电来打击敌人。注意在生命值超过八格时方能使用。

80.《水上魂斗罗》共同吃宝法

当两人玩时，在出现宝箱后，两主角应重合宝箱站好，一方蹲下用刀击开宝箱，便可同时吃到宝物。

81.《棋王》中途恢复标题新法

当需要恢复标题画面时，先按住启动键，再按选择键即可，不必再去按游戏机的复位键。

82.《机械战警》Ⅱ代战警头像的秘密

第五关开始时，正常的攻关路线是向右。但若从左方下落，就会出现一幅 9 个方块拼成的战警头像，要求游戏者在 60 秒内将调乱了的头像复原。其顺序是：上右右下左上上左下下右右上左下右上上。

83.《机械战警》Ⅱ代秘径

第八关，中央控制厅 FLOOR1。遇到第二个向上升的柱子时，站到上面就进入秘径，此时出现一密码锁，按任意数字，锁消失后继续游戏。

第八关，中央控制厅 FLOOR2。遇到第四个向上升的柱子时，站到上面可进入秘径。按下列顺序移动图形方块：下右上右下左左下右上上左下右下右上左左下右上左上右右。

84.《最后的使命》获 99 人法

先按住Ⅱ号操纵器的 A、B 键和Ⅰ号操纵器的选择键启动，各选 10 人参加。游戏时，在第一关中让Ⅰ号战士牺牲 2 人；Ⅱ号牺牲 5 人，若关尾音乐中出现拖拍现象，即可获得Ⅰ号战士 99 人，Ⅱ号战士可按 A、B 键借人。

85.《忍者蛙》秘技三种

(1)跳关：在第一关开始时，左右方均出现一敌人，只要用最快的速度 把他们撞死，再立刻跳到右上方的平台上(6秒之内)，便可跳到第三关。

(2)选双打：按住上键启动。

(3)骑恐龙：在第一关拿到棍棒后，用之将小飞龙打下，立刻爬到它身上就可当马骑。

86.《英雄列传》三项妙法

(1)穿山过墙法：在节目的“过去世界”中，遇到不能通过的地形时，按住选择键，然后向画面的一方移动，这时画面不动，而只是主角在动。当放开选择键时，主角被反弹出去，一下子就穿过了不能通过的地带。方法真奇妙。

(2)寻找龙珠法：龙珠是重要的宝物，通常不易发现它。若选用龙之雷达探测器去探测，并试着按A键，就可使龙珠显现出来。

(3)认识节目制作人员法：当游戏画面结束时，若同时按住A、B键，就会显示出制作人员的头像。于是，你们相识了。

87.《星际魂斗罗》补充能量和选人

(1)补充能量：当主角能量减少后，按两下选择键即可补足。

(2)选100人：启动后按住选择键再启动即可选出100人。由于数学无法显示，所以人数是以无规律的小色块表示的。

六、游戏节目详解

本部分包纳了102种节目的详细介绍，其内容主要有：节目的故事情节、基本的操作方法、特殊的操作方法、游戏节目密码、攻关诀窍、各关技法详解和节目评价等。这些内容对读者全面了解游戏节目有莫大的补益；你还可以从中找到某些疑难问题的答案。

1.《魂斗罗》I代(CONTRA)

《魂斗罗》I代由日本KONAMI(柯纳米)公司于1988年出版，是著名的战斗类节目。节目容量为256K；可两人同时玩。

(1)“魂斗罗”的含义

魂斗罗的英文名称是CONTRA，其含义为“反抗”或“反对”。

公元2631年，外星侵略者入侵地球，妄图毁灭人类。英勇的突击队员兰士·比恩和比尔·拉依札受地球防卫司令部的派遣，奋起反抗侵略，他们英勇战斗，最终摧毁了外星侵略者的基地，粉碎了敌人的阴谋。这就是《魂斗罗》I代的故事内容。

(2)游戏方法

①按键操作：A键跳跃；B键射击；方向键操纵主角行动方向、射击方向及卧倒等。

②标志识别：游戏画面中出现多种游戏标志，其含义如下。M：强力弹；R：使枪弹加速连射；L：火焰喷射器(需按单动键方能发挥威力)；F：螺旋弹枪；S：散弹枪；B：光电枪；鸟形标志：敌力全灭。

上述标志均需击中橄榄形飞行物、特定的敌目标及武器库后方出现。

③选人：见本书“游戏节目密码”部分。

④接关：当显示“GAME OVER”时，选“CONTINUE”，可从

中断的那一关继续游戏，但只能接关 2 次。

(3)各关的攻关技法

本节目共八关，各关的攻关技法如下：

①第一关：丛林地带

当过两座桥时，须按连动 A 键，并同时按“B、右、下”，使主角在跳跃的同时向前下方射击。在跳过第一座山崖前，先轰击武器库，以取得散弹枪。到关底时，若已取得散弹枪，就可以从山崖的最上层卧倒射击，待装置上的敌兵和炮口均被打掉后，再到最下面轰击装置下部的红色窗口，就可以将装置击毁，通过第一关。

②第二关：敌方的第一基地

基地中不时跃出着红衣的敌兵，击中后可出现武器标志。射击时不可按动上键，以免使主角触及电网。当敌方投出滚雷时，可卧倒将之击毁。战斗时常需灵活地变换位置，以躲避敌人丢过来的手雷。到总机关室时，要先击毁四个炮弹发射窗口，再站在中间位置射击移动的激光圈。

③第三关：瀑布带

从山崖的台阶向上登时，要尽可能交错上升，并灵活躲避山上滚下的巨石。对瀑布中的炮位，可先跳起引发，再击毁之。本关中跳三座浮台是关键。跳第一、二座浮台之前，可先将左方的炮塔击毁；而第三座浮台的左侧炮位较多，就不一定全部击毁。当到达山崖的顶层时，有时需跳跃一下，方能使关底的敌装置显露出来。在攻击关底的敌装置时，要先将龙型机关摆动的两条龙须打掉，然后向中间的龙口射击。

④第四关：敌第二基地

本关的场景与第二关相似，只是敌方所设的关卡及防御力量加强。当最后攻击两个扇形的激光器时，必须当两者重合时击中为有效。

⑤第五关：雪地

在雪地中行进时需放慢速度.因为有敌方投掷的飞雷和突然出现的机关炮座等。过河时,可使用连动键尽快地从桥墩上跳过去。本关中出现两次敌方装甲车,要迅速前去迎击,就可迫使它缓缓停住,再退回左侧连续射击,就可以将敌车击毁。到关底攻击吊灯形的机关时,要对准中间发红的窗口,并适当跳动有利。

⑥第六关:动力区

关键是要通过一系列的火焰喷射器,难度较大。要点:a.对第一道喷射器,将其引发后从下层通过;b.第二道从上层通过;c.第三道有纵、横向喷射的火焰,可先从上层跳下,站在火焰喷发的空隙处,先设法通过第一横向火焰关,方法是:当火焰停喷时,立刻前行再卧倒,分两次到达隔板下,此时需按住下键不放,待第一层火焰停喷时,放开下键立刻按 A 键跳起,再迅速按住下键不放,就可以登上二层伏卧,依法层层上跃,就可到达顶层;d.过第四道火焰关时,要待火停时,依次按"右、A、下(不放)",就可以斜跳至第一层卧倒,再按上述方法向上跳;e.过第五道火焰关时,要在纵、横两道火焰同时喷发后的间歇时间跳上去,再立即向前跑跃上第二层。过以后几道火焰关的方法与上述相近,不一一详述。

⑦第七关:飞机库

本关的难点是通过多道插齿机关。插齿机关有两种形式和动作规律:第一种是插齿连续排列,依次动作,通过的方法是,先靠近第一插齿,待它上升停止时,立刻走到它的下面站定,再等第二插齿升起时,再走到它下面站定,按此法依次通过各道插齿;第二种是一排插齿同时下落和提升,但每两个插齿之间有一空位,就利用这些空位,逐个通过插齿。

通过插齿机关后,前面出现的第一辆小车不可登上去;第二辆可登上去以取得"B"标志;登上第三辆后,可利用之跃上高台,以绕过一组插齿机关。攻到关底后,用火力猛轰门上的十字形标志,门被击毁后就可过关。

⑧第八关:外星人巢穴

这是节目的最后一关,画面中的景色犹如仙境,但这里却潜伏着喷毒涎的恶龙、吐毒雪花的喷嘴;还有多层狭窄的台阶,跳跃不慎,就会跌落深渊。过本关时,要掌握以下要点:

a. 本关中出现较多的武器供选用,要尽可能取得强力武器,这是顺利打通本关的重要条件;

b. 毒涎和毒雪花都可以用枪击毁;

c. 攻击拦路的毒龙时,要向龙口射击,方能将龙击毙;

d. 毒雪花喷吐口要尽量打掉,若强行通过,能量损失较大。

本节目在调出 30 人后,不难打通。上述攻关要点供初学者参考。

2.《魂斗罗》Ⅱ代(超级魂斗罗)(SUPER CONTRA)

这是“魂斗罗”系列节目的第二集。节目容量为 256K,可两人同时玩。由日本柯纳米公司于 1989 年出版。

故事内容与“Ⅰ代”相似,主角完全相同,只是故事所指的年代已是公元 2982 年。那一年,外星人第二次入侵地球,但在两位勇士的奋勇抗击下,再次挫败了外星侵略者的阴谋。

(1)游戏方法

按键操作和游戏标志与“Ⅰ代”相同。本节目除可以选人外,尚增加了选关和选听音乐的功能,这三项功能的操作方法详见本书“游戏节目密码”。

(2)各关的攻关技法

《魂斗罗》Ⅱ代共 8 关,游戏时要掌握下述要点:

①第一关,注意躲避手雷,要伺机通过,或直接跳跃通过;关底出现武装直升飞机,要先击毁飞机上的四门炮,再轰击机身中部的发亮部位,并及时击毙从敌机上下来的敌兵。

②第二关:主角在本关中只能行走,不能跳跃。战斗时要尽量

利用各类障碍物作掩护，可减少损失。在本关中，将遇到三辆敌方的坦克，对第一、二辆可以从正面和侧面攻击；对第三辆，绕到它的后面去攻击更为得力，但要小心，不可触及坦克前方的电网。在一座桥头上有两座敌方火炮，其射程有一定距离，可将其击毁后再过桥。前进途中，遇到铁门封锁进路时，可用炮火击毁。

③第三关：将出现较多的敌兵，还有“卧地炮”，行进速度不可太快，遇到放冷枪的敌人时，要尽快将其击毙，并跳跃躲过射来的枪弹。途中将遇到一只多足机械虫，跳到它顶上攻击是无效的，但能躲避它的冲撞。前方是不断下陷的断层，可同时按住连动键的A和B及方向键的“下和右”，以连续跳跃前进，并向前下方发射子弹，扫除拦截的敌人。关底是一座大型的发射装置，攻击时要左、右跑动，以先击毁四个紫色的发射口，然后再轰击装置的中部窗口。

④第四关：特别注意前后方放冷枪的敌人。到达阶梯形的机关处时，先迅速将右上方的敌人击毙，再立刻跑到右侧躲避机关上落下的擂石。登机关时，从左、右两面都可以攀升，速度尽可能快，以免引出更多带飞翼的外星人。攀升至自动上升架后，就不需要再跳跃，只需向上方出现的炮座和敌人射击。关底是一台在空中往复行驶的激光发射座，其发射的激光束有一定的变化规律，先击毁某一侧的发射管后，就容易对付了。

⑤第五关：需沿着绿色的通道曲折跳跃上升，最好是将途中的火炮先引发，将其击毁后再攀登。遇到坡上滚下来的紫色石块时，可击毁或跳跃躲过。到关底攻击吊灯机关时，要不断地跳跃，以躲避滚动的骷髅头。

⑥第六关：前一地段曲折快行，易于躲避毒蜘蛛和突然出现的“血盆大口”。当到达出现红毒虫的通道处，也要曲折前进或迅速冲过去。途中有怪兽头封锁进路，可用枪击毁。随后还有四个怪兽头，要主攻其头部。不断出现的红蜘蛛是消灭不尽的，只能尽快通过。进攻到接近终点时，忽然大地震动，一具更大的怪兽头赫然出现，

两侧还有百足虫环绕，可先击毙百足虫，再攻怪兽头。

⑦第七关：进关后，沿紫色的窄缝下落，当遇到紫色会移动的怪兽头时，下蹲射击比较有效。然后将到达绿色泡沫状的屏障处，此时需同时按住“A、B、下”，用炮火开出一条通路，就可以下去了。关底是一个骷髅头，可先击毁其两侧淌毒液的机关口，再到中间位置处，同时按住“A、B、上”，垂直跳跃攻击。

⑧第八关：这里是外星人的栖息地。先要跃过一些紫红色的平台，由于平台之间距离较宽，需要从平台的边缘处起跳。通道中有吐红雪花的释放口，要逐个击毁后再前进。途中还需要越过闸板机关，当行进的速度越快时，就越容易通过。关底将出现一个女人头，它从山崖上升起时，先喷出很多毒液，此时需到左侧暂避，待人头全部露出后，立刻跳上去，向人头的额部射击，就可以将其击毁。

至此，经过勇士们的英勇战斗，外星侵略者的基地最终被摧毁而沉没，勇士们迎着东方的曙光，乘直升飞机返航。

(3)节目评价

《魂斗罗》Ⅱ代除具有“Ⅰ代”的特色之外，各关的场景更加丰富多彩、画面艳丽，且相对减少了一些机关场面。因此，战斗的连贯性强，游戏难度适中。也不失为一部出色的战斗类节目。

(4)附注

目前在市场上，还有一些以“魂斗罗”为名称的游戏节目，究其原因有两种：一种是《魂斗罗》原版的改装版，例如《火焰枪魂斗罗》、《光电枪魂斗办》和《散弹枪魂斗罗》等。这些改装版的场景等与原版完全相同，只是主角使用的基本武器威力增强了，这使得战斗气氛更加浓郁，过关也比较容易，但游戏技巧相对简化了；另有一些节目，它们的原名不叫“魂斗罗”，节目的内容也不错，但为了加强广告作用，将复制版的名称改成了“××魂斗罗”，例如《水上魂斗罗》、《空中魂斗罗》、《星际魂斗罗》等，实际上，这些节目不属于“魂斗罗”系列，节目的主角也不相同。

3.《**赤影战士**》(**水上魂斗罗**)

《赤影战士》由日本 NACHIMI 公司于 1990 年出版，容量为 256K，是一部可两人同时玩的战斗类节目。

(1)故事内容

公元 2029 年，美国正处于那鲁塔皇帝的独裁统治下，人民生活于水深火热之中。为了推翻暴政，两名忍者哈耶塔和凯特运用他们的精湛武艺，克服艰难险阻，经过与黑暗势力的生死搏斗，终于将暴君击毙在他的莲花宝座之上，那鲁塔的独裁政权垮台了，两位忍者大功告成，隐身而退。

(2)按键操作

①A 键：跳跃。单动键为高跳；连动键为低跳。按 A 键再按上键，可抓住高处翻腾上去。按下键再按 A 键，可以从高处翻身下落。

②B 键：使用兵器和武器。

③方向键：操纵主角行动方向、下蹲或登梯等。

(3)游戏标志

游戏时，画面中显示出一种"宝箱"，击中后可转变为下列标志：弯刀、钩镰枪、手枪、手雷和闹钟(代表能量或生命值)等。在第 5－2 关中，还出现一种通讯机形标志。

(4)武器和兵器的选择

①兵器只能选择一种，但可以和手枪或手雷同时拥有(当拥有手枪或手雷后，画面的左方显示允许使用的次数)，待武器的允许使用次数终结后，方能重新使用兵器。②同种的兵器获得的次数增多，可使其威力增强，但使用一定次数后，又恢复到原有功能。③同种武器获得的次数增多，则允许使用的储备量也相应增加。④弯刀的攻击速度快，但只适用于近身攻击；钩镰枪的投掷速度较慢，但可以攻击较远距离的目标，并且有三种投出方向，还可用以钩住某

些物体，藉以使身体上升。根据武器和兵器的上述特点，攻关时按需要进行选择和使用。

(5)各关技法译解

本节目共五大关(STAGE)，其中包括15个小关。

①第一大关(包含四个小关)

STAGE1－1：赤影战士出现在一艘舰艇上，手持弯刀、英姿勃勃，开始向皇族反动势力发起进击。本关中将遇到持匕首的敌人、机械虫和跳猴等。关底是一名敌军官，击毙他以后就可以过关。本关的难度不大，敌方出场的角色也不多，游戏者可练习操作，以应付以后出现的复杂局面。

STAGE1－2：赤影战士来到另一艘军舰上。敌人开始使用兵器，但不走动。另外出现一种穿红衣的敌人，他们不对忍者进行攻击，但力气很大，力图推挡主角前进。对付这种敌人可采用三种战术：一是迅速将其击毙；二是跳起躲过；三是借助他们的推力去攻击其他敌人，但绝不可被他们推向左侧(损失能量)或从高处跌落。进攻到一座四层平台处时，需下蹲或跳起，以躲避机关射出的子弹，并尽快登上顶层，再向右就出关。

STAGE1－3：进关不久，就需要通过四组转盘。对第一、二、三组转盘，只要跳到转盘的平台上，待转盘转动到适当位置时，向右方跳落即可；第三组转盘分上、下两个，只能当上、下转盘的平台重合时方能通过。操纵的顺序是：首先按A键和右键跳到下盘的平台上，然后当上方转盘的平台转至头顶上方时，迅速按A键，再按上键，就可以抓住平台并翻身上去，然后待上盘转到适当位置时，按A键和下键跳落，就通过本关。

STAGE1－4：在一间大屋中，出现了一只兽形飞行器，它在空中浮动，当落地时就喷洒炮弹。此时可近前攻击之。当飞行器所剩的能量不多时，也可以向上迎击，一举击毁之。随后进入第二大关。

注意：画面左方显示主角的能量，右方显示关底的敌方能量，

战斗时要随时注意观察。

②第二大关(包含三个小关)

本大关的难度比第一大关的难度有明显增加。

STAGE2－1:战士进入地下河道,首先遇到水怪的攻击,当水怪从水中跃出时,不可被它们碰着,并趁其落到岸上时,迅速攻击。击退水怪后,又将遇到两条游动很快的龙,当龙头很低时,打不着它,需要向上跳跃,引诱龙头抬起再行攻击。最后,要通过多层喷火机关,只要看清机关喷火的规律,就不难通过。

STAGE2－2:攻关时掌握以下要点:a)首先出现一种持喷火筒的机器人,当它们被击中后就变成上、下两段,下段在地上跑动;上段在空中飞行并向下发射火焰弹。此时,先迅速将下段击毁,再迎击上段。b)当接近某一平台的端部时,下方先出现一名穿背心的敌人,这时,不可急于跳下去,适当再向前走一点,还可以引出另一名同样的敌人,然后跳落到他们身后,迅速攻击。击毙这两名敌人后,可获得时钟补充能量。

STAGE2－3:敌方出动了一辆装甲车,击毁它就可以进入第三大关。装甲车前端的踏板下有一根炮筒,车前方有一个炮口,顶部还有多个炮口。可以用两种方法对其实施攻击。第一种方法:不攻击下方的炮筒,而只待装甲车的踏板刚从画面右方出现时,立刻跳上踏板,再向上跳到车前方的炮口前,向炮口攻击两次,在开炮之前立刻跳回踏板站定,当车退回到右侧时跳下,再按上述方法实行第二次攻击;第二种方法:先将踏板下方的炮筒击毁,再藏身于踏板下,随着装甲车移动,待车退回右侧并重新出现时,按第一种方法攻击。

③第三大关(包含三个小关)

第一关的战斗是在一座残破的楼房框架中进行的。攻关要点如下:

a)楼房框架残破不全,有很多断裂的缺口,跳越时要掌握好起

跳点和落脚点。

b)本关中一共需要攀登三次楼层。楼层上有各种敌角色，有的动作迅速；有的现身很突然。在向楼层上攀登之前，要先摸准敌方的活动规律。

c)在第三座楼层处，出现另一种敌方的炮手，他们可以横向或斜向发炮，而不发炮时，则收起炮筒护身。对于这类炮手，只有当他发炮时击中方有效。最难消灭的是第三座楼层的最后一名炮手。要当他斜向发炮之后，立刻按连动 A 键跃上楼层下蹲，此时他收起炮筒护身，攻击他不但无敌，反而会被反弹而跌下。稍倾，他开始斜向发炮，趁此时机将他击毙。

d)第三关的关底出现一名怪异而有趣的敌人。当赤影战士刚来到一座断裂的框架上时，四周不见敌踪。突然，从框架上飞出许多碎块，只听一声响后，碎块居然拼凑成一名身着盔甲、手持大刀的武士。他向战士发起一阵攻击后，又爆成碎块落到框架上消失，过一会又再次出现。与这名敌手对阵时，不能站定在某一处等待碎块飞出，那样很容易被击中，而要在框架上左右跑动，当碎块刚拼凑成形时立刻攻击，经多个回会后，可以获胜。

(4)第四大关(包含三个小关)

从本关开始，游戏难度再次增大，攻关时不能一味猛冲猛打，而要注意技巧。攻关能否成功，取决于游戏者的决心和智慧。

STAGE4－1：进攻敌雷达站。敌方的雷达站是一座高层的铁架，顶上设有炮塔，火力封锁非常严密。主角需要从铁塔的底层开始攀登，在此之前，将遇到扔手雷的敌人和会凌空翻滚的敌人，他们往往同时出现，要先击毙前一种，然后看准后一种敌人的落脚点攻击之。从铁塔的底层向上攀登时，要注意圆盘形雷达天线的后面还有隐藏的敌人。到达铁塔的顶层后，将遇到多座炮台封锁进路，必须逐一击毁。具体方法：当炮台的下层炮停止发射时，立刻贴近炮台下蹲，等上层发射之后，立刻站起攻击炮塔上的红色标志；倘

若主角拥有手雷，就可以当炮塔停止射击时，跳上炮塔(勿触及红色标志)，扔下一颗手雷后跳下，也可以将炮台摧毁。随后进入下一关。

STAGE4－2：突破机关室。机关室相当庞大而复杂，里面有运行方向不同的传动带，装有棘齿的转轮、方形的活动机关炮和多种动作规律不同的升降台等。本关中敌人不太多，只是过机关的难度较大。下面分别介绍过关的技法。第一阶段：主要是通过传动带和转盘。首先遇到的是三套转轮和传动带，传动带的转动方向是不同的，要在不被转轮棘齿碰着的情况下通过。当通过第三套转轮后，要立刻跃上右方的平台，并待棘齿转过去后，翻身到右上方的平台上(依次按"A、右、A、上")。从这座平台下落五层后，落到一条有敌人把守的传动带上，由于这条传动带的运转速度很快，如操作不慎，可能跌落到缺口中去。因此不要顾及传送带上的敌人，而要顺着传动带的转动方向，越过缺口跳到右面的平台上。稍休息后，再以转轮为过渡点，攀上带铁丝网的框架。从框架下落，击毙一名敌人后，第一阶段就顺利通过。第二阶段：此阶段内，需要利用一系列的升降台，通过竖立的铁架。升降台一共有十组，前几组的升降台，当主角登上去后，运行规律不变；而后几组的升降台，当主角登上后，运行规律改变，需要采取下蹲或不断跳跃的方法，使升降台的运行方向顺乎需要。在此阶段中，将遇到方形机关炮座的袭击，可以躲避或设法击毁。击毁后将出现时钟标志，当没有取得的把握时，只得放弃，以免得不偿失。通过第二阶段后，就可以到达一处大平台，向右行进，又会出现一座大型升降台，将主角自动送上顶层，就通过 4－2 关。

STAGE4－3：勇斗恶鹰。本关的画面显示时，主角是站在一座大平台上，背景是湛蓝色的天空，略挂几丝云彩，衬托出两座高耸的大楼，画面很美。突然，一个身着红衣的敌人携带着一只猎鹰出现，一同向忍者扑过来。但很快，红衣人就被击毙，猎鹰也随即逃逸

消失。勇士刚欲松口气时，一只庞大的灰色恶鹰又从天际出现，它强劲地捐动着翅膀，向地面投放光束，时而又以极快的速度向勇士俯冲扑击，形象极其凶猛而逼真，非常难以对付。过此关的难度较大。

为了战胜恶鹰，主角必须在平台上左、右不停地跑动，并使跑动的距离和节奏恰好能避开恶鹰的扑击；当恶鹰投放光束时，可迅速到两侧闪避。然后趁恶鹰扑向地面时，迅速靠近攻击。就用这种方法，灵巧地与恶鹰周旋，终能将之击毙。就可以进入最后一关了。

⑤第五大关（包含两个小关）

第五关是本节目的最后一关，难度更大，但胜利也就在眼前。

STAGE5－1：战士们沿着上一关的平台继续前进，此时已是夜间，漆黑的天空下，高楼的灯光在闪烁。战士们刚行进不远，就遇到几只四足的机械虫在不停地蠕动，它们极善跳跃，口中并吐出散弹。当它一出现时，就要趁其未跳跃之前，迅速攻击它的头部，将其击毁。

前方，又进入另一机关区。要通过这一地段，除要掌握各种机关的特点外，还必须熟练地施展攀爬腾跳的功夫。下面分别介绍通过几个特殊地段的技法。

a）感应雷区：感应雷具备人接近时受感应而起爆的性能。破解的方法是迅速接近又立刻后撤，将它引爆，一次不行，继续再试；有一些还需要采用接近再迅速反跳的方法引爆。

b）激光栅区：本区中装设了多种激光机关，它周期性地发射出很宽的激光带，横向或竖向扫过主角必经的通路，但在光栅之间，可以找到暂时的藏身之处。就利用这些地方作为过渡点，依次越过各道光栅。激光栅区中有道纵、横组合的光栅，在通过之前，先按一下 A 键跳跃一次，使上方的光栅也充分显露出来，以便于通过。这一组合光栅的纵、横光带，有时交替发射，有时同步发射，必须掌握在同步发射停止时，迅速通过，并立刻攀登到一座铁架上，

藏身于右侧，再俟机向上攀登。随后，还将遇到一些其他式样的光栅，按照上述方法，都不难通过。（注意：在本区的一些狭小空间中跳跃时，要使用连动 A 键）

c)空中浮台区：通过激光区之后，还要通过四座浮台，每一座浮台上，都有一名使用特殊武器的强敌把守，需要采用不同的方法攻破：

在第一、三座浮台上，是一名发射激光圈的敌人，对它很难实施近身攻击。比较有效的方法是：俟机登上扶梯，站在激光圈旋转的中心部位，用枪远距离射击或者将手雷滚过去；但如果未拥有枪和手雷，就只能趁激光收敛的间歇时间，近身攻击几次后立刻撤回原处，这样也能将敌人击毙，但风险较大。

在第二座浮台上，是发射飞弹的敌人。除按常规的方法对它实施攻击外，也可以用兵器击中他放出的同一颗飞弹两次，投弹人就会僵化，但击打飞弹的动作必须快速准确。当第三座浮台的敌人被挫败后，要迅速向右前进跳到第四座浮台上，若动作稍有迟缓，就会被第四座浮台上敌人所发出的激光击中，乃至跌下浮台，从第四座浮台跳下后，也要迅速前进，因为前方还有最后一名发射激光的敌人。消灭这个敌人后，就可以出关。

STAGE5－2：击毙暴君。战士们经历了艰苦的战斗历程后，终于到达暴君所盘距的宫殿。宫殿中金碧辉煌，光彩夺目。在这里，将要进行一场生死搏斗。

本关的前沿，是一段很短的横向画面，随后就进入自动移动的纵向画面，这就要求主角以极其纯熟的攀登技巧，紧随着画面的移动，登上十多层狭窄的悬空平台，最后到达顶层。攀登过程中不能有丝毫的犹豫或迟缓，否则将会跌落，而使能量损失很大。

纵向画面中将显示出很多狭窄的平台，从右面或左面攀登都可以。由于要求上升的速度快；与敌方又是短兵相接，因此，在进入纵向画面之前，选用弯刀作为兵器更为有利。至于在攀登过程中所

遇到的敌方对象，只要不影响行进，不可与之纠缠，以免影响攀升的速度；相对而言，也可减少能量的损失。

到达上层有莲花装饰柱的平台之前，左方有特殊弯刀（通讯机形标志）；右方有能量（钟形标志），均应取得。然后沿柱子攀上去，就到达暴君的莲花宝座。只见宝座闪烁着灿烂的金光。两侧高耸着两座暗绿色的怪兽雕像，衬托在星光暗淡的夜空中，还伴随着“呜、呜”的声响，气氛显得肃穆而神秘……突然，暴君那鲁塔现身于莲花宝座之中，原来是一个身披绿色大衣的矮胖子。他盘手伫立，毫无表情，对战士们的攻击也无动于衷。稍倾，他忽地腾身而起，甩掉大衣，露出混身盔甲。

那鲁塔有这样几种招术：a)快速投掷月牙镖；b)纵身腾空向下发射三支暗器；c)拳能打，脚能踢，动作异常敏捷。他的战术动作是这样的：先腾空甩掉大衣，落下后与两名忍者徒手较量，然后纵身跳起发出三支暗器，暗器落地后并爆发出三束火柱，随后他落在侧面的莲花座上，又随手掷出一支巨大的月牙镖。以后就在两侧莲花座之间腾跳，重复上述那些动作，偶而，也落到中间的莲花宝座上。

针对那鲁塔的战术，可以采取下述的方法制胜：a)当他刚出现而伫立不动时，不要攻击，以保留兵器的特殊效能；b)当他腾空甩掉大衣后落下时，迅速进击；c)当他跳起发出三支暗器时，处于中心略偏左或略偏右的位置上，将不会被爆炸的光柱击中，待光柱快要消失时，冲向那鲁塔，在台座下迅速向他进攻；d)当那鲁塔发射月牙镖时，可下蹲或跳起躲避；e)两名忍者（一名很难攻至这一关）也可分据两侧，轮番实施攻击；f)与那鲁塔决战时，必须机智沉着，不可急于求成。

经过两位忍者艰苦卓绝的拼搏，独裁的暴君那鲁塔终于被击毙在他的莲花宝座之上，随着一团团火球的爆炸升空，暴君的宫殿也彻底崩溃。

(6)节目评价

《赤影战士》是一部非常精彩的战斗节目。其图象鲜明、色彩艳丽、人物的动作灵活逼真，既有战斗情节，又富有技巧性。游戏难度偏大。

4.**《星际大作战》(星际魂斗罗)**

《星际大作战》是由日本那兹米(NACHIMI)公司于1990年出版的战斗类节目，节目容量为256K，游戏模式为“单人玩”。

(1)空间基地的故事

那是地球人已开发了外层空间基地的时代。

少年乔伊的父亲是空间基地上卓越的科学家，但是在某一天却突然死去。电视台的晚间新闻播放了这件噩耗，并声言乔伊父亲的死是一件神秘莫侧的事故，其原因正在调查中。

乔伊悲痛地埋葬了他的父亲以后，闷闷不乐地回到了家中。几天以后，一次偶然的机会，乔伊在他父亲的写字台中发现了很多技术资料，还有一台装着磁带的录音机。乔伊好奇地开启了录音机后，传出了他父亲的声音：“亲爱的孩子，我发现了一项破坏空间基地的计划，令人恐怖。我正在尽力阻止它的实现，如果我未能完成这项使命，你一定要继续去完成它”。乔伊终于明白了，他的父亲原来是在保卫空间基地的斗争中受害的。他决心继承父亲的遗志。

乔伊发出了誓言：“我一定要让阴谋者为父亲的死付出代价”随后，他全副武装，勇敢地外层空间的阴谋者的基地进发，一场紧张激烈的星际战争开始了。

(2)基本操作

①A键：跳跃；②B键：使用武器；③方向键：操纵主角行动。

(3)游戏标志

①画面的左上角有以下两种标志：P代表主角的能量，以方格表示，最多为八格；G代表除手枪之外的其他武器的弹药限量(手枪的子弹不限量)。

②画面中有以下两种标志:红色的闪电块表示能量;蓝色的闪电块表示弹药。获得后可增加P和G的量值。

(4)武器的选择与使用

乔伊使用的基本武器是手枪,当每通过一关后,还可以增加一种新武器,连手枪一共是六种,均显示于武器选择(SELECT WEPPON)表中:

①HAND GUN——手枪(开局时就有);

②MACHINE GUN——机关枪(第一关获得);

③SHOT GUN——猎枪(散弹枪)(开局有);

④LASER GUN——激光枪(第三关获得);

⑤HIMING MISSILE——反投武器(一种投出后又可以收回的导弹武器,并能自动寻找目标)(从第二关获得);

⑥GRENADE LAUNCHER——发射式手雷(第四关获得)。

选择武器的操作方法:先按暂停键,即可显示武器选择表,用选择键选定武器后,再按启动键恢复游戏,就可以使用被选定的武器了。

各种武器的功能不同,可适用于不同的战斗场合。但要注意除手枪之外的武器其使用量是有限的,需要不断补充。弹药量的消耗情况在武器选择表中也有方格带显示。

(5)各关技法详解

①第一关(STAGE1)敌基地外围

场景中出现机器人、激光炮、火箭炮和飞行堡垒等,远方还不断飞来导弹。乔伊沿着墙头前进,配合跳跃越过多道缺口。终端是一辆机械炮车,分别射出高、低两种炮弹。当接近炮车时,需立刻伏地卧倒(按住下键),就可以躲避高发的炮弹;当低射的炮弹打过来时,又需按A键跳起躲避(下键仍按住不放)。同时用手枪向炮车射击。炮车被击毁后,就出现M标志,获得后就拥有了机关枪。

最后飞来一架直升机，并依次向下投放三只机械虫。机械虫极善跳跃，并能发射激光弹，绝不可被他贴近缠住，否则难以脱身而使能量很快就耗尽。最好是当机械虫从机舱中跳出而未落地时，跳起首发击中，再击中几次后可将之击毁。三只机械虫被摧毁后，直升机飞走不久又返回，并贴近地面，从多个炮口向乔伊发射炮弹。乔伊需提前卧倒，用攻击前面出现的机械炮车的方法进行反击，直至将之击毁。

②第二关（STAGE－2)进入敌基地

本关中是多层通道，需要乘升降台上升或经平台跳落。敌方的防御力量加强，只用手枪难以闯过多道难关，必要时需用散弹枪，以对付上、下方和在空中游动的目标。

乔伊进关不久，首先需要从多道平台上下落，而平台上大多设置有激光炮，因此，当落到平台上后就需立刻跳起，以避开激光弹，然后落下卧倒，并迅速将激光炮击毁。下落到底层后向右行进，将遇到一辆与第一关中相同的机械炮车，依前法击毁后，就可乘升降台到第二层，再右行乘升降台到第三层。在第三层中，空中游动着一种机械鼠，要趁它刚露头时首发击中，再击中两次后就可摧毁。攻击必须迅速而准确，否则将被它缠住而难以脱身。到第三层的末端时，一个高大的机器人迈步逼近，要迅速连续跳跃枪击它的头部，就可以在机器人尚未走到身前时将之击毁，随即出现 H 标志，获得后就拥有自寻式导弹，正好用来对付关底出现的敌坦克。

击毁做坦克的方法：站在左侧，当坦克发射弧形弹时起跳，从跳跃的最高点发射导弹或枪弹，以击中其车身中部的凸形白灯为有效。

③第三关（STAGE3)机关区

机关区中，场景和装置非常精致，那里的防御设施主要是持枪的机器人、固定式多向炮、飞行撞击器、跳弹、火焰喷射口、机

械蜘蛛、压叉、落锤和电网等，装置繁多。

主要敌目标的攻破方法：

a）固定式多向炮：用导弹或散弹枪击毁，位置适合时也可以用手枪。

b）飞行撞击器：一般可用手枪击毁，个别难对付的可用机枪或导弹，并以站定或跳跃攻击为主，以保持与飞行器之间的距离，以免被撞着。

c）火焰喷射口：可用手枪击毁或当火焰停喷时跃过。

d）机械蜘蛛：它们贴墙爬行很慢，偶尔射出固定数量的子弹，较易击毁；有时也可以置之不理而直接通过。

e）压叉和落锤：缓慢向其靠近，待其动作后再伺机通过。

f）电网：电网放电的时间有长有短，当长时间放电后，一般可安全通过。这种装置用武器轰击无效。

主角作战行程中，有时要通过多层石台阶下落，台阶区敌设防严密，故不可恋战，尽快落到底部后迅速前进，损失相对减小。

机关区的中段，有一只弧形大机械虫拦路，其要害在头部，用导弹攻击最为得力。机械虫被击毁后出现L 标志（激光枪）。

关底是总机关室，室内设置有很多枪炮和激光束的发射口，构成一片火网。因此，一进入机关室，必须立刻觅空位卧倒，然后寻找有利时机，跳起轰击右面机架上闪动的凸形灯口，只要有耐心并攻击得法，可最终将机关击毁，通过第三关。

④第四关（STAGE4）深入敌巢

本关的游戏难度较大，必须掌握以下要点：

第一：敌机关的特点及攻破法。

a）鱼形飞行器：飞行高度有高、低两种。高的对行走无妨，只影响跳跃；低的可用手枪击落。

b）跳动钳：它跳动很快，一旦发现就要放慢行进速度并尽快击毁。

c）起落锤和活塞机关：对前者可从下方通过；对后者待其落下后从上方跃过。

d）旋转抛弹器：发射出的子弹成弧线形落地，但射程有限，在一定距离之外可将之击毁。

第二：对付空中机器人的方法。

本关中先后将出现九个空中机器人，是攻取本关的主要障碍之一，它们的活动各有特点。

a)第一人：发现它后不可再前进，先避过它发射的三向弹，再候其冲过来时，腾身向右跃起躲过；

b）第二人：躲过三向弹后，退到左侧，用手枪跳跃射击；

c）以后遇到的7名机器人，均可按b法对付。要注意出现机器人后，绝不可再前进，否则将导致机器人从空中扑下来，就难以招架。至于攻击机器人所用的武器可根据具体情况选用。

第三：巧渡滑动落锤区。

当冲破第三名机器人的封锁后，随后到达一处滑动落锤区，在通过此区时，若不掌握正确技法，很易损失能量甚至被碰落到缺口中而失去一次游戏机会。安全而巧妙的方法是：先跳上第一凸台的左端，并立刻返身击落左方飞来的鱼形飞行器，此时，落锤已滑到身前，因此要迅速向右转身跳起，在落锤上稍一落脚随即跳下，就渡过此难关。

第四：通过活动石台区的方法

活动石台区的石块只要被踩着就立刻下沉。因此通过此地段时要按住连动A键和右键，使接触到活动石块后又立即向右跳进，其间可以在固定台上落脚，以适时击毁阻碍前进的敌方目标。

第五：击败半身机器人的方法。

战斗到本关的终端时，一个半身机器人从空中飘浮而来，这是通过本关的一大难点。破解的方法：立刻选用导弹，跳跃向机器人的头部射击，并灵活躲避它的挤压。当它被击毁后，其头部

还能继续活动，此时改用手枪，退到一定距离之外，用连射将之击毁。随后出现 G 标志（手雷）。

关底：凌空的平台上，一架巨型的激光机座巍然耸立，巨大的激光束频繁地发射出来，机身中部的机关口也瞬间开启。游戏者侧耳细听，可听到激光束发射出来之前，有一声很细微的报警声，就抓住此瞬间，迅速操纵主角从平台跳起，到达最高点时发射导弹或激光枪，轰击张开的机关口，同时也恰好避开敌激光束的轰击。如此反复攻击，可以将机座击毁，通过第四关。

⑤末关（FINAL STAGE)击毙敌头目

本关的画面是自行向右移动的。乔伊需要通过一条长廊，以追寻敌头目。

由于画面是自动行进的，为争取时间并安全通过，要尽量向前赶。长廊的上方不时落下大小不同的块状物体，不可被砸着，必要时可从块状物上跳过去。长廊的大部分地面都铺设有向左或向右转动的传动带。在上面行进时，务必注意传动带的转动方向，并用左键或右键灵活地控制主角的行进。长廊中还有熔液流出口及熔液池，可在溶液暂停流淌的瞬间跃过熔池。在后面的一段区域，有两组向上和向下活动的压锤机关，连续行进方能安全通过……。总之，要顺利地通过长廊，全凭藉游戏者的操作技巧了。

顺利通过长廊后，就可见到一艘已经启动的宇宙飞船，它异常庞大，几乎充满了整个画面，而只有当飞船左、右移动时，方才露出一侧和飞船下方狭窄的空间。

飞船的两端各有一座旋转的炮塔，发射出不同方向的炮弹；船舱下部，五个喷管喷射着蓝色的灼热气流。敌头目驾驶着飞船，正欲逃离。要尽快将飞船击落，使阴谋者无法逃窜。

为了将飞船击落，就需要击毁飞船两端的半圆形机舱。具体操作技法如下：当见到飞船后，立刻跳起向前舱射击，直至飞船向左移动至无法攻击时为止。然后主角从飞船的下部空间向右转

移，此时要尽力躲避炮弹和气流的袭击。到右侧后，迅速跳跃射击后机舱，一定要争取在飞船后部移走之前，将右机舱击毁，否则，本次攻击将告失败。当右机舱击毁后，又向左转移，此时，飞船船身压低，必要时需卧倒。当到达左方后，尽快将左舱击毁，飞船就发生爆炸。飞船爆炸时，敌头目从机舱中逃出。于是，另一场激烈的搏斗将在飞船的顶部进行。

敌头目非常高大，酷似人形，混身穿着宇宙服，只有面部外露，惊慌中他没有来得及携带武器，只能挥拳向乔伊攻击，即便如此，也非常难以对付。何况此时乔伊已剩余能量不多了，稍有不慎，将败在敌头目的手下而功亏一旦。

可靠的制胜方法：战斗时，主角要常居于战斗空间的两侧，当敌头目在中间位置走动时，跳起开枪射击其面部；当他逼近时，面对他向前跃进，以正好躲过他下蹲出拳的攻击，落地后立刻跑向另一侧，转身再跳跃射击。如此周而复始，就能取得最后胜利。

阴谋者终于落得毁灭的下场，少年乔伊报了亲仇，保卫了空间基地的安全，画面中旋即展示出空间基地围绕着地球正常运转的美丽情景。

（6）节目评价

本节目设计的画面和场景精致，色彩绚丽，音乐优美，主角的形象逼真，动作灵活；敌方出场的角色多种多样，并各具特色；游戏难度适中，是一部值得一玩的战斗类节目。

5.《**最终任务**》（**空中魂斗罗**）

《最终任务》是日本那兹米（NACHIMI）公司于1990年出版的战斗类节目，容量256K，可两人同时玩。

（1）故事内容

公元2×××年，由于超级大国间不择手段地进行军备竞赛和军事扩张，地球上的自然资源濒临枯竭，气候异常，耕地沙漠

化。地球遭受的破坏已不可逆转。

就在此时，企图霸占地球、毁灭人类的外星人侵入地球。他们利用特殊的射线破坏了臭氧层；他们在地球与自己星球的卫星轨道间设置了一部巨大的往返电梯，称为“星形管道”；他们又在地球上建成了自己的基地一阿特兰提斯（相传阿特兰提斯是大西洋上的一片乐土，公元前9500年因爱神的惩罚而沉于海底），外星人终于以这个巨大的战舰为基地，向人类发起了全面的攻击。

人类生存的希望似乎很微弱了，然而，神奇地出现了两名英姿勃勃的士兵，他们就是谢尔盖和弗雷德里克。谢尔盖是过去称霸欧亚大陆的某国士兵，体力超群、勇气过人；弗雷德里克是多人种的混血儿，具有各种才能，是超一流的汉子。他们为拯救人类，向外星人的基地进军……

（2）游戏方法

①按键操作：本节目中的主角除手持武器外，身上还装有两只射击器，随着主角的行动，射击器能相应地自由活动，其射击方向也相应改变。如果要使射击器固定向某方向射击，可按A键一次，射击器就不自由活动了，再按一次A键，就可以解除。B键用于控制射击（连动B键也只有单动功能）。方向键用于操纵主角的行动。

②游戏标志：游戏画面中采用四种字符标志，当主角击中圆柱形的物体时就出现。

S——可增加主角的行动速度，最多为三级；

L——激光武器，发射速度快，穿透能力强；

W——辐射弹，可大面积杀伤和破坏敌目标；

B——光电爆破弹，击中目标后发生爆炸，威力巨大。

③选人和选关：详见本书“游戏节目密码”。

④接关：显示“GAME OVER”后，出现统计画面，选“CONTINUE”，按启动键就可以接关，次数不限。

（3）各关场景介绍

本节目一共五关。

①第一关：废墟之街

这是敌外星基地的入口处，主角要多次纵、横向绕过高层建筑。楼房的墙壁和楼顶都有敌方的激光炮台等火力装置；空中还有敌人的战机发射导弹。关底是一辆大型的炮车，四个炮口向外发射爆破弹，中心炮台发射激光。炮车的要害是在绿色窗口处，用光电爆破弹轰击最为有效。

②第二关：地下基地

战斗是在一条很长的地下通道中进行的。除了有敌方的炮台等之外，最大的障碍是附着在通道中的机械手。有的能发射炮弹；有的以长臂挥动以阻挡勇士的行进。当它们被击毁时，碎块四散飞出，要小心躲避。关底是一条机械蛇，在洞口中往复进出，行踪不定。它的要害在头部。

③第三关：阿特兰提斯

这是外星人建造于海中的基地。在进基地前，首先遭到敌方的战机和激光炮的狙击，尽快将舱口摧毁，随后就可以进入基地。基地内设置有巨大的激光发射管和导弹发射器，要灵活地躲避攻击，然后进入中心控制室。室内主要有 5 个发射跟踪导弹的炮座和两个激光发射器，火力异常猛烈。要先将导弹座摧毁，然后向控制室的中心部位射击，就可以将之摧毁。终点是基地的动力室，四个喷管喷射出灼热的气体，先集中火力将下喷管击毁，再依次击毁其他三个喷管后，就可进入下一关。

④第四关：星形管道

从敌基地出来，进入连接地球与星际站的“时空隧道”。在时空引力的作用下，主角高速地在管道中穿行。管道中有敌方的圆形气泡和发射导弹的飞机。当主角的前进速度开始减缓时，就开始进入敌方的空间基地。基地的末端由一架组合式发射机守卫，它

的上、下部是两座激光炮台；中间是发射连发炮弹的射管。先击毁上、下部分，再轰击中部。

⑤第五关：敌方要塞

敌基地中最厉害的是反射式激光发射器，它发射出的激光射到物体上还会产生反射，形成了一片激光火力网。唯一办法是尽快突破这个区域，再不断向前进攻。当经过压柱区后，就可以见到侵略集团的总头目了。它的眼睛交替发射出激光弹，中心的骷髅头口中吐出密集的子弹。要集中火力攻击骷髅头，并巧妙地躲避激光弹，将侵略势力的根源彻底消灭。

（4）节目评价

本节目的每一关的画面都是自行移动的，尤其是第四关中通过“时空隧道”的纵向画面，其移动速度之快，令人目不暇接。游戏时要求有非常敏捷的反应，方能应付。节目中没有多少技巧性动作，战斗节奏快，场面紧张激烈。

6.《**赤色要塞**》(REDCITAFEL)

《赤色要塞》属于可两人同时玩的战斗类节目，有 256K 和 128K 两种版本。

（1）故事内容

上校狄克、中尉波比、上士奎因特和下士格林突然接到了司令部的命令：“你们的战友被敌方拘为人质，他们获得自由的希望就靠你们。为了营救战友，你们将面对敌人强烈炮火的威胁，立刻出发去战斗吧，这场战斗将使你们的热血沸腾！”

为执行司令部的命令，完成解救人质的任务，他们分别驾驶两辆坦克，向敌方的阵地挺进。

（2）游戏方法

①按键操作：a）A 键开炮或发射导弹；b）B 键控制机枪射击；c）方向键操纵坦克行动。

②游戏标志：a）五角星：布置在敌方阵地上，当被我方炮火击中时就显示出来。吃掉带绿色边框的五角星，可增中一辆坦克；吃掉带红色边框的五角星，可使画面中的敌方目标全灭，或增强坦克的炮火威力。b）画面左下方“P”后面的数字代表坦克数，开局时为四辆，当击毁敌方目标，得分增加到2万、7万和12万时，均可增一辆坦克。

③接关：显示“CONTINUE”时，选“YES”，可接关两次。

④借坦克：两人玩时，按A、B键可互借坦克。

（3）各关技法要点

本节目共六关，下面分述各关的技法要点：

①第一关

勇士们驾驶的两辆坦克，由大型直升机运送到敌方的第一要塞。敌要塞中都有我方潜伏的特工人员，他们躲在不同颜色的房屋中。用坦克炮或导弹击中这类房屋，特工人员就可以出来。接他登上担克后，就可以使得坦克的炮火加强：第一次得到导弹；第二次变为两开花导弹；第三次变为四开花导弹。在第一关的开始，阵地的右方就有特工潜伏的绿色小屋。要塞中的第一座大院中，有我方的十名人质分别被囚禁在三间房屋内，要用炮轰开房屋，救他们一一登上坦克。出大院后，敌炮兵阵地的右方有三座斜排在一起的火炮，可将坦克直接驶到右上角，开炮就能从地面上炸出红五角星。吃掉后，就可将三门排炮和左方的一门炮全部摧毁。然后将救出来的人质，及时送到前方的机场，让他们逐个登上我方接应的直升机，若到机场较晚，直升机将飞走，就不能完成送出人质的任务。直升飞机刚飞走不久，又掉头飞了回来，这预示前面有敌方的火力封锁。当我方坦克驶近时，果然依次出现了敌方的四辆坦克。要在每一辆出现后就尽快击毁它，以免陷于敌坦克的包围之中。

②第二关

要塞中竖立着很多石柱。有的石柱当坦克接近时，会突然折断跌落，坦克若被击中，就将发生爆炸，要及时躲避或用炮火击毁。从本关开始，将有敌方的轰炸机出现，要及时躲避它投下的炸弹；或用炮火将飞机击落。敌要塞的阵地上，有两处埋有红五角星，一处在石柱围成的广场的左下方，有两名敌兵把守的地方；另一处在关底的右下角。

关底是四座石像机关，依次张口吐出跟踪式导弹。对导弹可以躲避或击毁；对石像机关，要从正面攻击，并只在石像张口时击中为有效。正面攻击得法时，可封锁住石像的火力并最终击毁它。

③第三关

阵地上有一些停驻的卡车，不能碰及，击毁后可得分。在浮虏营的前方有两座桥，右方的桥较易通过。过桥后的右方，在有多个箭头标志的地方有红五角星。当到达敌方的激光炮区时，要先仔细观察其发射的规律，再设法通过。当单人玩时，更要准确地掌握通过的时机，这将是本关中的一处难点；两人玩时，难度将小一些，这时可有一辆坦克先沿墙（不进入炮区）开往右方，使画面中的激光器露出较多，激光发射的频率就相对减慢，另一辆坦克就可先行通过第一道激光器，前一辆再折回，依次先后通过激光炮区。阵地中的一座大门外，可见到四门炮封锁。在四门炮的中间偏右位置处，有红五角星，冲进大门后连射，可击出五角星并随即将四门炮同时炸毁。当到达有两座隐蔽的发射散弹的机关处时，坦克可贴墙驶入，俟机将机关击毁。

关底是一艘装备有六门炮的敌舰艇，在此可运用控制画面的技法，即操纵两辆坦克都先驶往右侧，使左方的有些炮位不显露出来，可减弱敌炮火的袭击，然后依次将六门炮击毁。

④第四关

进关后首先要通过沼泽地带，水中有两座隐蔽的导弹发射台，

迅速靠近其正面开炮，不难将之击毁。出沼泽地后，宜从左方岔路前进。当遇到敌方驶来的军火列车时，只要击中车头，整列车都随之爆炸。到达开阔地带后，先将四门炮摧毁，然后缓慢行驶，以便将前方的四辆敌坦克消灭，准备挺进关底。

关底出现一架敌方的武装直升飞机，当它每次飞来时，要迅速从正面向机头开火，然后驾坦克急转弯避开直升机的扫射，与此同时，消灭直升机投下的伞兵。如此反复攻击敌机几次后，就可将之击毁。

⑤第五关

本关地形复杂，敌火力封锁严密，进攻战术要细致。当出俘虏营的大院后，右方的一座白色小屋中是敌方埋伏的装甲车。当到达有三座桥的地区，在中间桥上有绿五角星，取到后再退回，然后从左方桥通过（注意地雷）。在机场的周围，敌火力强大，攻击时不能急于求成，而要机智灵活地进行战斗。

关底是通往赤色要塞的大门，门前有电网封锁，需要将门两侧的四座埋克车库摧毁后，方能切断电网。车库的顶部，各有三门炮；车库中还不断驶出敌方的坦克。攻关方法：两辆坦克都先集中到一侧，由一辆坦克掩护；另一辆坦克轰击车库的大门（当大门刚开启时击中有效）。车库顶上的火炮，只要不影响进攻，不必全部摧毁。当车库的四座大门被击毁后，电网消失，就可以轰开出口的大门，进入最后一关。

⑥第六关

这是敌方的最后据点，攻关难度较大。在本关中，已找不到潜伏的特工来加强武器，因此，除尽可能保留从前一关中得到的较强武器外；还有一种加强武器的诀窍，这就是在不引发敌方火力的情况下，贴近机场送出被俘人员，同时按住A键开炮，当人质送出一定数目后，可发现坦克的火力得到加强，此时迅速离开机场（增加得分已无意义），冲过两层院落，到达比较安全的地带。

本关中敌火力点很多，只要能越过，不必逐一击毁，以减小损失。当到达第二处有骷髅头标志的地方，就是本关的关底。

进入关底时，要先缓慢行驶，以将阵地前沿的敌活动目标全部清除，然后靠近要塞。要塞的顶部有两门激光炮，它发射的激光束一正一斜，扫及前方的大部分地区，但其正面略偏一侧处，可发现一处空隙。将坦克由此驶入，可将激光炮摧毁。然后向要塞的中心部位射击，直至要塞被炸毁。就在要塞炸毁的瞬间，一辆巨大的敌装甲战车凌空出现，在空中左、右运行。装甲车的前端间歇地发射出巨大的激光束；车顶部的机枪连续地向地面扫射。如果我方只有一辆坦克，就很难接近并击毁它。当我方有两辆坦克时，可一辆居最右侧；一辆居另侧，在这两个位置上，不会被激光束射中；至于敌车顶上的机枪，只能向两侧交替扫射。这样，两辆坦克就可以轮番地向敌车射击，当车身被击中多次后，开始转变为赤色，此时之场面颇为壮观。我英雄的坦克进而交替攻击，敌战车就被彻底摧毁。

战士们大功告成。旭日东升，我方接应的巨型直升机又从远方飞来，战士们将凯旋而归。

（4） 节目评价

本节目的画面清晰明快，进攻节奏可自行掌握，游戏的趣味性和技巧性配合适度，游戏难度适中。是武装运载工具作战节目中的优秀者。（附：用本节目测试游戏机方向键动作的准确性，非常合宜）。

7. **《革命英雄》（古巴英雄）**（GUBA SUL DIER）

《革命英雄》属于战斗类节目（256K. 双打）。节目取材于历史上的真实事件。描述1956年古巴发生革命，推翻了巴蒂斯塔独裁统治。节目中的两位主角也就采用了卡斯特罗和格瓦拉的名字。他们乘小艇从海岸登陆，通过了敌方的九道关卡，最后攻入总统

府，击毙了反动政权的头目巴蒂斯塔，全国解放，人民欢庆胜利。

（1）游戏方法

①选游戏模式：标题画面显示时，按启动键，显示选择画面，用选择键选单人玩或两人同时玩。

②按键操作：A 键扔手雷；B 键发射枪弹或炮弹；方向键操纵主角行动。

游戏过程中按选择键，可使游戏暂停并显示统计画面，再按启动键恢复游戏。

当画面中出现有“IN（进入）”字样的坦克时，可登上去，然后按 A 键一次就可驾驶坦克（用方向键）前进，再按 B 键可使坦克发射炮弹，当听到有警铃声响时，又要立刻按 A 键从坦克上下来，否则车毁人亡。

③接关：规定五次游戏机会，用完后选“CONTINUE”，按启动键，即可接关，次数不限。

④游戏画面中的标志及含义：L 代表穿甲弹；S（三向枪）；T（开花炮）；F（火焰喷射器）；B（射击加速）；R（连射）；O（敌力减弱）；C（敌力全灭）（吃掉后随时按 A 键就起作用）；骷髅头（吃掉后增加一次游戏机会）；绿色方块（地雷，出现时有报警声）。

（2）各关技法

本节目共十关，各关的攻关技法如下：

①第一关　登陆

主角乘小艇从海岸登陆，进入美丽的热带丛林。当遇到方形障碍物时，可开炮击毁，以开通道路，并显露标志。遇河流，可从桥上或泅水通过。若扔手雷或开炮，桥将被破坏，乘坦克将无法通行。当到达敌营地时，一敌方军官率领一群士兵出来围攻革命者，要集中力量消灭敌兵，可迫使敌军官撤回营地。随即又出现一架敌武装直升飞机，要在躲避其机枪扫射的同时，向飞机射

击和掷出手雷。击毁敌机后，就通过第一关。革命者登陆成功。

②第二关　农村

革命者到达城市近郊的农村，这里本应该是一片和平景象，但却被敌兵占据，并挂上了名为要塞的木牌。由于很多战斗都在农村的小巷中进行。敌方的兵力又明显加强，所以要缓慢行进。第一小关的关底是一辆敌坦克，要从侧面和后方攻击它；第二小关的关底也是一辆坦克，发射炮弹的方向与前一辆不同，宜从它的前、后方对其实施攻击。击毁这辆坦克后就通过第二关。街区获得解放。

③第三关　基地

开始进攻敌方的基地。大部分的战斗是沿着一条曲折的小河进行，这时，最好一人在水中消灭潜水的敌兵；另一人沿河岸行进，消灭两岸的敌人。河中还不时出现敌方的炮艇，因为它发炮间隔的时间较长，故可从容迎击。经过在河道中的艰苦战斗后，到达一处开阔的河湾，岸边停泊着一艘小艇。当革命者一登上小艇，敌兵就蜂拥而出，并发射出密集的子弹。此时，两人要很好密切配合，从左、中、右三路还击，由于战斗范围狭小，敌兵众多，革命所遭受的损失将很大。当敌兵全部被消灭后，继续向小艇的尾部挺进。突然，一门大炮从艇上伸出，并连续地发出炮弹。当掌握炮塔转动的规律后，不难将它击毁；用同样的方法击毁另外两门炮。敌方的第一基地被突破。

④第四关　初战煤坑

革命者继续前进，来到一座被敌方占据的煤坑，敌人的直升机、坦克和众多的敌兵围攻上来。这时，要抓住时机尽快登上带“IN”字样的助战坦克，沿铁道线冲锋前进。途中要经过三座铁路桥，两侧的通道口内都有伏后，铁道旁还有地雷时隐时现。三过铁桥后，到达煤坑的终端，正面的通道口中，驶出一辆敌方的铁甲车，需要从正面或侧迎击它。当敌车被摧毁后，忽然出现了两

个巨人。这并非敌人，而是本节目中的一项趣味性的设计。只见巨人举起两名革命者，在头上盘旋几圈后，一举扔过了煤坑。

⑤第五关　再战煤坑

本关一开始，只见两位革命者乘着一辆小铁道车，铁道车自动行驶，画面飞快地后移。铁道两侧都有被绑着的我方被俘人员，此时，游戏者要迅速按住 A 键，使主角手中的绳鞭连续向两侧挥击。每击中（相当于解救）一名被俘人员，可得 1000 分。用方向键操纵击鞭的方向，一人向左；一人向右，以提高命中率。

小铁道车自动行驶到一座铁路桥头上停住，革命者下车后，向前就到达另一座煤坑。战斗场面与上一关基本相同。

煤坑据点被摧毁后，敌军向北逃窜，革命者乘胜追击，开始向首都进军。

⑥第六关　巷战

开始进入城市街道，两侧都是楼房，敌方设防重重，连下水道口中也会钻出敌兵。在本节目中，主要有三种路障：一种是圆形的，可以击毁；另一种是方形带齿的，无法击毁，只能绕过去，本关中主要是这一种路障；还有一种大型组合式的，上面可容纳敌兵或俘虏，也是不可击毁的，这一种将在以后的第九关中出现。此外，从本关开始，画面中出现的“C”标志比较多，可先吃掉，待敌目标出现较多时再使用（按 A 键）。

革命者战斗到街道的尽头时，出现一个洞口，又出现两个巨人将他们扔进洞中，就通过第六关。

⑦第七关　地下水道

从前一关的洞口进入了地下水道，这里有密密麻麻的敌兵和地雷，封锁极为严密。革命者需时而跳入水中，忽而跃到岸上，还要提防水道口中不断钻出的敌兵，行进非常艰难。当某些方形的水道口中不断涌出敌兵时，要有一人用火力封锁住出口，不断射杀出来的敌人，至全部消灭为止。待整个地下水道中的敌人全部

被消灭后，就可以过关。

⑧第八关　巷战

下水道中的战斗结束后，革命者重新回到地面，再次展开巷战，这一关的情况与第六关相似，只是敌方还出动了武装直升飞机，兵力也有所加强。关底是一辆敌方的超级坦克，它行驶的速度很快，转动灵活，火力配备强。对此，革命者不可站立在固定的位置上作战，而要机智灵活地与它周旋，直至将敌坦克击毁。

⑨第九关　进军总统府

总统府的院前有重兵把守，还设有大型路障，并有停驻的和开动着的坦克。敌兵依据路障猛烈射击，企图阻挡革命者的进军，这时，使用手雷是最为有效的。战斗时需要注意，这里布置的坦克，被第一次击中后，并不毁坏，它开始疯狂地旋转，再次被击中后，车方才炸毁，但驾驶员还从车上跳下来，向革命者猛扑过来，不可轻敌。前方，出现了一辆运兵的卡车，将它击毁后就通过了第一小关。关底是一辆带撞板的战车，打掉后就通过第九关。

⑩第十关　决战

接近总统府的通路已被四门火炮严密封锁。面对交叉而又密集的火力，革命者左右迂回，将四门炮逐一击毁，随即向总统府大楼挺进。这时，只剩下反动头子巴蒂斯塔一个人了。他在大楼的屋顶上左、右跳窜，操纵着四门巨型炮，向下发射出密集的炮弹。在摧毁这四门炮之前，射击巴蒂斯塔是不起作用的，而必须先将这四门巨炮击毁。方法是一人在一定距离外吸引炮塔旋转；另一人接近大楼，向炮塔投掷手雷。此时，只见面临复灭的反动头子在气急败坏地暴跳，疯狂地向下投掷爆破弹，场景非常生动，战斗气氛浓郁。不久，巨型炮均被击毁，革命者又立刻分据两侧，轮番地向巴蒂斯塔投掷手雷。终于，反动头目被击毙。革命取得了彻底的胜利。

（3）节目评价

本节目的战斗场面中，除敌、我战斗双方外，还有我方的俘虏混杂其中。当每救出一名俘虏，就可奖励1000分，因而增加了游戏的趣味性。节目自始至终，场面热烈，战斗气氛浓郁。游戏的难度不大，对初学者也很适合。

8.《**绿色兵团**》(GREEN BERTE)

《绿色兵团》是一部可两人同时玩的战斗节目，容量有256K和128K两种版本。

（1）两种版本的识别

①256K版一开始时是3人；128K版是5人。

②256K版的画面中有地下道；128K版则设有。

③256K版可以选人和选关；128K版无此两项功能。

目前市面上销售的多为128K版本。

（2）故事内容

故事描述两名美国的特种部队战士，受命去捣毁敌方的核基地。敌方的设防极其严密，除了一般的敌兵外，敌总部在各基地中也都派驻有反突击队员，他们身材魁梧，善于攻守。此外，敌基地中还设置有现代化的武器和武装直升飞机等。两名突击队员经过了艰苦的战斗，终于攻入了敌总部，美国的国旗在被攻克的敌基地中迎风飘扬。

（3）按键操作：

A键：使用特殊武器，包括火箭炮、手榴弹和手枪。这三种武器是在击毙敌方的特种人员后取得。前两种武器每取得一次可以使用一次；取得手枪后只能在限定时间内使用。

B键：使用匕首，这是主角使用的基本武器。

上键：跳跃或爬梯。

下键：跳落、下梯或卧倒。

左、右键：操纵行动方向。

（4）各关技法要点

本节目共六关，攻关技法要点分述如下：

第一关：①进关不久，就可遇到敌方的黄衣兵，击毙后可得到火箭炮，留到雷区时使用。②在雷区前卧倒，发出一发火箭弹，就可将地雷引爆，并将冲过来的敌兵消灭。③然后再夺取一次火箭炮，待到达关底时，先用火箭炮击毙一部分敌人，再用匕首攻击。④若在雷区前不能得到火箭炮，可间断地跳跃通过。

第二关：①先要通过敌方的岗楼，不能硬闯，必须在击毙地面敌兵的同时，巧妙躲避岗楼敌兵的射击，方能安全通过。②从本关开始，有些敌兵会跳起来攻击，主角也要跳起来先发制敌。③到达雷区时，尽可能先将持手枪的敌兵干掉，并夺得手枪。当从雷区前射出火箭弹后，主角也要快速向右推进，使地雷更多地出现在画面中，引爆效果就更大。④关底是三名背飞行器在空中飞行的敌兵，要在躲避他们手雷的袭击中，跳起用匕首攻击。

第三关：①进关后，可以从上、下两路进攻，从上路可得到无敌法宝（五角星），下路可得到手枪。当一名勇士变成无敌状态后，另一名勇士迅速跟随前进。②到达集装箱区后，从中层向前挺进，比较容易。③关底将有 6 只狼犬，它们从左、右方依次出现，跑得很快，需卧倒用匕首迅速迎击。

第四关：①进关后，沿着围墙向右进攻。围墙旁的汽油桶中藏有敌兵，要小心。②本关中还将出现空投的敌方伞兵，趁他们落地的瞬间迅速出击。③关底出现敌方的武装直升机，在空中曲折飞行；有时接近地面，这时可用匕首向飞机攻击。

第五关：①进关初，就有敌方的枪手出现，迅速迎击并夺取武器，然后充分发挥武器的威力，这是有效的制敌之策。②关底不断出现空降的伞兵，向下射出密集的子弹，要小心躲避，然后逐个将他们消灭，随后就出关。

第六关：①进关后，是敌人的飞机库，从二层架上向前进攻，

可比较顺利。架上的货箱中可能藏着武器，可投掷手雷发现。②最难通过的区域是敌方的光电弹发射区，子弹从发射器中倾卸而出，形成密集的火网，我方的牺牲是难以避免的。③关底出现敌方的核弹装置，装置的周围不断出现黄衣敌兵，击倒他们以取得火箭筒，用之轰击核弹装置，直至将装置摧毁。

（5）节目评价

这是一部早期出版的战斗节目，尚有一定的玩赏价值，缺点是以上键控制跳跃，容易和其他动作混淆，给战斗带来不便。

9.《**沙罗曼蛇**》Ⅰ代（SALAMANDER）

《沙罗曼蛇》是日本柯纳米公司出版的系列游戏节目，目前大陆市场上常见的称为“Ⅰ代”、“Ⅱ代”和“Ⅲ代”，其中尤以“Ⅱ代”最为流行。

《沙罗曼蛇》游戏节目常用的英文名称是“SALAMANDER”或“GRODIOS”，前一种名称的译音就是“沙罗曼”，意为“火蛇”，它是传说中认为能在火中生活的一种蛇类；后一种名称是指宇宙空间的一颗名为“格雷蒂亚斯”的星球。

“沙蛇系列游戏节目”的内容，都是描述在“格雷蒂亚斯”星球上生活的类人生物，派出外号为“火蛇”的宇宙战机，反击邻近星球侵略的科幻故事。

《沙蛇》Ⅰ代的容量为64K，只能单人玩。

（1）游戏方法

①按B键使战机发射炮弹；用方向键操纵战机飞行。

②游戏中，如果将敌方的一串飞行器全部歼灭或击毁特定的目标时，将出现一个“能量块”，吃到不同数量的能量块后，将使战机的性能得到不同的程度的加强，同时画面下方有能量块数量及功能的显示：speed up 为战机加速；missile 为导弹；Double 为双向射击；：Laser 为激光武器；Option 为副炮；Force Field 为

防护罩。当显示上述功能后，按 A 键就可使用。若战机被敌击中，则功能丧失。

③增加战机法：标题画面时，按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，再启动，可由 3 架增至 30 架

④互借战机：两人玩时，按 A、B 键可互借战机。

（2）各关技法要点

①第一关　火山地带

本关中一共可获得 19 个能量快，在到达火山地带之前，使战机的功能得到加强，以通过火山区。关底是一艘宇宙战船，找到它炮火发射的空位后，从那里发动攻击，不难将其击毁。

②第二关　石柱群

石柱群是由许多小星球的岩石组成的，其中的红色岩石可以击毁。战斗中，要灵巧地驾驶战机，以防撞到岩石上。如果能得到副炮，用之清除上下两方的敌目标最为得力。当取得防护罩和激光武器后，就比较容易击毁关底的另一艘宇宙战舰了。

③第三关　石像群

有很多石像阻挡着飞行航道，石像的口中还会吐出火环，石像的周围还有炮台，后者比较容易击毁。争取尽快通过。

④第四关　火山地带

本关与第一关场景相似，只是火山和敌目标大多位于通道的上方，要掌握敌情变化的特点进行战斗。对关底的敌舰船不必攻击，只要躲避而使它自行发生爆炸即可。

⑤第五关　怪手世界

在本关中，由于强大的引力作用，使得战机飞行时显得呆滞，需要谨慎驾驶。对充满空间的怪手，最好用激光炮来摧毁之。关底也是一艘敌舰船，击毁后就过关。

⑥第六关　细胞体

战机飞入了细胞体中，必须用炮火开辟前进的道路，并及时

躲避敌炮台射出的炮弹。关底是细胞核，处于左下方攻击，可将其击毁。

⑦第七关　敌总部

敌总部设防严密，为此，要尽可能取得防护罩，并及时更新。当接近终点时，有一道门，必须趁它开启时迅速通过，若贻误时机，门将关闭，就无法通过了。进门后，就见到人体电脑，对它勿需实施攻击，不久即会自发爆炸。敌侵略势力被火蛇战机彻底摧毁。

（3）节目评价

《沙蛇》Ⅰ代由于是早期的作品，其设计和制作水平还不太高，与以后出版的《沙蛇》Ⅱ代相比，尤其是场景和色彩方面，逊色不少。

10.《沙罗曼蛇》Ⅱ代（SALAMANDER Ⅱ）

《沙罗曼蛇》Ⅱ代的故事情节与“Ⅰ代”相似，有128K和256K两种版本。

（1）游戏方法

①按键操作与“Ⅰ代”相同。

②战斗中也可以获得能量块，从而使战机增加功能，功能也是六种，与Ⅰ代略有差别。画面下方指导栏中的左面有六个蓝色长方格，每获得能量块，方格就依次闪亮，左面长方框中相应显示出功能的名称：

第一格：SPEED（加速），可提高战机的机动性；

第二格：MISSILE（巡航导弹）；

第三格：RIPPLE（圆形扩散波）；

第四格：LASER（激光束）；

第五格：OPITON（附加火力座），在机身的两侧增加一至两座附加火力。

第六格：FORCE（防护罩），在机身上罩上白晕，形成保护层，可增加战机承受攻击的能力，当护罩发红时，表明保护功能即将失效。

在取得上述功能后，要及时按 A 键选用。

（2）各关技法要点

①第一关

a）开始就有黄色飞行物出现，成串击落后，可出现能量块；

b）尽可能使战机靠前飞行，以及时躲避细胞的增生；

c）击怪手臂的黄色部位，可将之击毁，只在不得已时使用之；

d）遇网状结构时，以火力开路，但机身飞行必须平稳，以免撞毁；

e）遇细胞组织封锁进路时，也需以炮火开路，此时必须适当控制飞行速度；

f）关底的脑形怪物的要害在前端的眼部，使战机绕圈飞行可躲避怪手的袭击。

②第二关

a）通道中的黄色石块可以击毁，暗绿色石块无法击毁；

b）击毁通道中活动的炮台，常可出现能量块；

c）到闸门处时，先将两侧的炮位清除，然后轰开三个横栅口，就可以通过；

d）攻击关底飞行器时，尽可能随同在摔臂间旋转飞行，并轰击其横栅口。

③第三关

a）攻击飞鸟可获得能量块；

b）飞行至火焰喷发区时，要操纵战机靠上方（或下方）稳定飞行，如此可避开下方的火焰，而上方的火焰喷发前，可看到其端部先抖动露出，此时操纵战机加速或减速，也可避开；

c）关底是一条巨龙，口中间断地向前方喷发火焰，驾驶战机

至最左侧，上、下起落就可躲避火焰，再俟机射击火龙的口部。

④第四关

a）通过高速飞行地段之前，最好配备扩散波，有利于击毁途中的浮游体，飞越时以安全通过为要，不可贪图能量块；

b）到达孢子瘤区域时，停止射击，谨慎驾驶，更易于通过；

c）通过排骨区时，按住下键，使战机紧贴下方飞行，就不会被激光束射着；

d）最后是一个骷髅头，先射击它的口部（口张开时击中有效），待它的两颗眼球飞出后，将眼球击毁，继续轰击其口部。

⑤第五关

a）行经锥体下落地区时，将战机压低；

b）出现三个发射泡泡弹的飞行器时，先击碎泡泡弹，以加强战机效能（最好达到六格），然后再摧毁飞行器；

c）圆柱的前端狭窄通道中设有电网，击毁一端的发射器，电流就中断，暗绿色圆柱对行进无妨；

d）石块封闭的地区，用炮火轰浅色部位，可开僻出通道，而且可获得能量块；

e）关底的头像完全露出前，其周围的石块震落，要注意躲避，此时攻击无效；

f）头像的要害在眼部。

⑥第六关

a）进入红色通道前最好配备导弹，对清除两壁的炮座极为有利；

b）通道中最后飘出的两尊头像必须击毁，否则不出现新的画面；

c）接近终点时，出现一颗硕大的眼球，并有一条火龙环绕，此时，只需将战机对准眼球的中心射击，就可以不断击中火龙，至火龙被消灭后，就可以越过眼球，继续飞行；

d）最后是高速通过伸缩柱区，之后就过关，节目全部打通。

（3）节目评价

这是一部出色的战斗射击片，画面和色彩较之《沙蛇》Ⅰ代增色甚多；在用密码（见本书）调出30架战机并可接关3次的情况下，彻底打通并不难。

11.《**沙罗曼蛇**》**Ⅲ代**（CRADIOS Ⅱ）

.《沙蛇》Ⅲ代（五代）的节目容量为256K，只能供单人玩。其游戏方法与Ⅰ、Ⅱ代有明显区别。

（1）游戏方法

①按键操作：A键用于攻击；B键用于启动战机的特殊功能；方向键用于操纵战机飞行。

②装备选择：游戏开始，可在四条六段武装选择栏中选择武器，这四条武器选择栏的区别在于其巡航导弹、防护罩和扩散波有不同的形式，可根据爱好任选一条。

③增强战机的特殊性能：游戏中，既可以像Ⅰ、Ⅱ代那样通过获得能量块来增强性能；也可以用以下密码：按住B键，再按选择键，指导栏内的功能显示就开始变化，至适当位置时按A键，就获得所需要的性能。

④增加战机和音乐欣赏密码：详见本书。

（2）版面介绍

本节目共有七关。第一关是人造太阳地带，第一组太阳会放出火龙；第二组太阳会喷出火焰，关底是一只火鸟。第二关是“吉加”，这是关底的骷髅的名称。第三关的前半部是火山地带；后半部是水晶地带，关底是一个发射激光的水晶体。第四关是摩艾石像群。第五关是首领群，《沙蛇Ⅰ、Ⅱ代》中的首领在本关中再次现身。第六关是敌基地，关底是一只机械蟹。第七关称为细胞地带，关底是一个大人头。

(3) 节目评价

本节目较之Ⅰ、Ⅱ代的水平更有提高，游戏的趣味性更强，当选30架战机和运用增强战机性能的操作密码后，使过关成为可能。

12.《霹雳神兵》(HEAVY BARREL)

《霹雳神兵》由日本DATA EAST公司于1990年出版，节目容量256K，可两人同时玩的战斗类节目。

(1) 故事内容

敌军在某一个小岛上建立了秘密的炮兵基地，这对国家的安全是严重的威胁，两名突击队员奉命前去摧毁敌方的军事设施，他们由飞机空投到小岛上，经过紧张而激烈的战斗，终于完成了光荣的使命，拯救了祖国于危难之中。

(2) 武器装备

①增强武器装备的方法：主角使用的基本武装是单发枪（按A键使用）和蓝色普通手雷（按B键使用）。战斗中，击毙敌方的红衣士兵，可获得一枚钥匙，最多可拥有四枚（画面的右下方有形象表示）；用钥匙就可以开启阵地中的蓝色武器箱，并显示出武器标志，然后按需要获取。

②武器的种类与性能

一共可出现8种武器：

a）红色强力手雷：爆炸时向四周散射，杀伤作用比普通手雷大；

b）延时弹：有两种形式，射出后可直接击毙敌人，也可安置于阵地上，遇敌后发挥效力；

c）散射枪：向前方射出散弹，攻击范围大，限量为90发；

d）火焰枪：喷射巨大的火团，威力强大；

e）可控旋翼弹：使用时从主角身上向外扩散旋转，若按住连

动B键，则形成多发圆周状，既可护身也可击毁敌目标，限量40发。

f）自动旋翼弹：与可控旋翼弹相似，但自动围绕主角身体旋转，作用时间为10秒；

g）连体球：双人玩时在两名神兵之间出现一圆球，发射出附加炮火，使用有时限；

h）超强激光炮（重型武器）：画面的右下角方框中有一个黑色的武器形象，从武器箱中可得到它的另件，每得到一种，另件就自动组合到黑色形象中，当五种另件收齐后，就拥有了超强激光炮，此时可听到一声喊，方框转变成红色带，按A键就可以发射，威力强大，所向披靡，但使用有时限，且整个节目的游戏过程中，最多只能获得两次。

③武器的使用：单发枪使用的子弹无限制，其他武器的使用有限量或限时，画面下方的“A”、“B”代表键号，其后面的数字就是使用该键操作的武器限量数。

（3）生命无限法

先按住Ⅱ操纵器的A键再启动，此时，画面左下方虽然为1P（2P）×2，但“生命”已无限量，可一直玩到至节目全部打通。

（4）各关技法

本节目共七关，各关技法要点如下：

第一关　基地外围

①节目开始时出现很多旋转的目标，这只是供游戏者练习枪法之用；

②尽快击毙红衣敌兵，以取得钥匙增强武装；

③第一辆出现的坦克开动几次后，就会自动撤走，只要隐在山崖后勿需攻击；

④用强力手雷炸毁木桥上空出现的敌直升机；

⑤对关底的坦克，可处于其正面略偏的位置用枪射击，并及

时躲避其冲撞；

⑥击毁关底的坦克后，再向前行，可见到一三角形墙，前行至画面全部露出后，再向后略退，向墙的接缝处投手雷，就可炸出一个洞口，进洞就是下一关，以后各关也都采用此法。

第二关　突入基地

①本关中将出现一座大型升降式装置，上面有炮座，可以用手雷炸炮口，但即使不对装置轰击，只要待其运行停止后，也可以通过，后面关中出现的也是如此；

②本关中出现的激光炮另件较多，至少可收集到两件；

③关底是大型装置顶上的两只机械爪，从侧面攻击比较有利，机械爪击毁后，等待片刻，平台就升至另一关的入口处。

第三关　军火仓库

①全关的行进方向是先向前，再向左，最后向右到达关底；

②仓库中的铁道上奔驰着铁道车，里面经常藏有敌兵，可将小车击毁或者避过；

③途中将遇到两架停伫的敌重型轰炸机，机头两侧有炮座，可击毁炮座或尽快越过；

④关底是一辆铁道装甲车，可居于右方向其车头开枪射击。

第四关　高层石台

①先顺台阶层层上登，途中遇到的炮台和敌兵不一定都消灭；

②登上顶部平台后，从最前沿向右行进，可发现一辆施放飘浮弹的敌战车，站定射击就可将其摧毁，并不会被飘浮弹击中；

③二次登台阶后再向前就是关底，在此之前，要多收集钥匙，关底阵地上有多个散射枪和火焰枪，利用之攻击关底的武装直升机；

第五关　动力工厂

①将出现两座大型升降式装置，按前述方法对待，当通过第二座装置后，一般可获得激光炮的第 5 个另件，而将激光炮组装

完成；

②拥有激光炮后，要连续发射，迅速前进，因其使用有时限，且主角死去再复活后仍可继续使用；

③关底是一辆坦克，只有一个固定炮座，故可站定于正面略偏离炮口的位置上连续射击即可。

第六关　海港

①入口处有很多水泥屏障，埋伏敌兵甚多，进攻时要步步为营；

②闯过水泥屏障区后，不可急于冲过铁桥，因前方潜伏着一辆敌坦克；

③到达关底之前，将出现大型升降装置，其顶部是机械爪，与第二关的相同，也可采取侧面攻击的方法摧毁之。

第七关　敌总部

这是最后一关，前沿很短，但敌防御很严密。如果顺利的话，在前沿阵地可第二次组装成激光炮，就可以直冲关底；若不能得到重型武器，也有散弹枪和火焰枪可以利用，以突破重兵把守的阵地。关底是一只与前面的形式不同的机械爪，它的中部增设了炮台；机械爪不只是直伸直缩，还可以弯曲。因此在攻击它时要左右迂回，以躲避炮火和机械爪的袭击。

（5）节目评价

本节目的游戏技法要求不太高，因为主角没有跳跃动作；关中也没有设置机关，当采用游戏密码后，就可以一鼓作气，直捣敌总部。节目的画面为俯视式，立体感不很强；敌目标被击中后的声、光、色反应也不明显；从画面的精细程度和人物造型等方面评定，节目的设计制作水平一般。但由于战斗情节的连贯性强，加以有多种武器可以选用，因而，所产生的游戏效果还是可以的。

13.《**双截龙**》 I **代** (DOUBLE DRAGON)

《双截龙》系列游戏节目由日本TECHNOS 公司出版，1987年推出了第一集；随后又出版第二集和第三集。近来，市面上有称之为《双截龙》四代者，其中的主角形象和动作酷似于《热血硬派》节目；各方面的水平较之《双截龙》系列节目差之甚远，疑为“伪作”。

《双截龙》系列游戏节目，堪称为武功类节目中的优秀代表作，尤其是“二、三代”，自出版以来，迄今盛传不衰。

“一代”的节目容量为256K，游戏模式分“人机对打”和“两人对打”两种。

（1）故事内容

青年拳师比利的女友为揭露黑社会的真相而身陷魔窟，比利为救女友，单枪匹马闯入敌阵，运用高超的截拳道功夫将敌头目雇佣的打手统统消灭。但当地闯入魔窟力敌数名敌人后方才明白，幕后策划者竟是自己失散多年的弟弟吉姆。经过一番激烈的较量，吉姆被打败，并最终幡然悔悟，与比利站到了一起，比利的女友也被救了出来。

（2）游戏模式

本节目可选单人玩或两人对打的模式。

在对打游戏中，供游戏者选择的有6个人物：贝利、卫尔、罗伯、林达、查尼和波伯，这6个都有很强的功夫，各有绝招。操作时，A、B键同时按，就有绝招使出。

（3）主角的武术动作及快速增进法

游戏开始时，主角的基本动作为：按A键出直拳；按B键为直踢腿；按A、B键为单腿跳。游戏中消灭敌人后，有得分标在画面的左下方，当每得1000小分就增加一颗“心”，不同的心形数量标志着主角可做出不同的武功动作。

一颗心：节目开始时的基本动作。

二颗心：连出四下直拳后第五拳为钩拳；连踢两直腿后为转身腿。

三颗心：A 为钩拳；B 为转身腿；A+B 为飞腿。

四颗心：A 为钩拳；A+B 为飞腿；当离敌人适当距离按 B 键踢腿时，可揪住对手头发以膝撞敌胸腹，此时若按 A 键则将对手“大背包”甩出。

五颗心：在拥有上述全部功夫外，还可将敌人打倒后骑到他身上，此时如按 A 键为抽敌人耳光。

七颗心：拥有以上全部功夫外，当贴近对手按 B 键，则可连踢两脚后跳起返身踢腿。这一招很好看，也能击败较强的对手。

随着主角武功的增进，敌人应付的招术也增多。

快速获得七颗心的方法：在第二关爬上铁丝网后，杀死一个手持棍棒的敌人，走到铁丝网右端跳下去，略待片刻，就有两名歹徒出现，此时使主角转身走到铁丝网的底端，当歹徒走到废弃钢板的顶端时使主角开始向上爬，歹徒便会站住不动，随后爬上铁丝网，往回走到尽头跳下去，再爬上铁丝网重新过这一段，会发现敌人已经消失，然后走到歹徒原来站着的位置上做出攻击动作，即可不断得分使很快得到七颗心。

(4) 攻关要领

本节目共四关。攻关时注意以下要领。

①遇到持兵器的敌人时，可使飞腿将敌人的兵器击落，打倒敌人后，按 A 键将兵器拾起，再按 A 键就可以使用或投出。

②地上放着的油桶、木箱、石块和炸药等，也可以用上法拾起击敌。

③第三关打倒两名大汉后，不能再继续向前走，否则场景将循环不已，而必须从大汉打开的洞口进去才是下一关，以后遇到这种情况时，都要按照“有洞则进”的原则对待。

④第四关的难度较大，经过与前几天相似的战斗后，乘电梯

到达最后关口，这里有龙头、石柱；深谷下布满着直立的长矛，若你能勇敢机智地冲破险阻，胜利也就在眼前了。

（5）节目评价

“一代”是整套系列片的雏型，自从“二代”推出后，“一代”就不如过去那样流行了。

14.《**双截龙**》Ⅱ**代**（DOUBLE DRAGON Ⅱ）

“二代”的节目容量为256K；可单人玩或两人同时玩；1989年出版。

（1）故事内容

“二代”又名“复仇记”。故事描写比利与其女友的幸福生活没过多久便又被打断了。黑社会势力卷土重来，将比利的女友再次掠走，并打成重伤。比利偕已改邪归正的弟弟吉姆，直岛匪窟，经闯过重重难关险阻，最后终于打败了黑社会“大哥”——忍者山内。最后的结局犹如《白雪公主》般地神奇！比利的眼泪滴到了垂死的女友脸上，竟然使他复活而重新回到了比利的身边。

（2）主角的武功绝招

“二代”的主角在节目开始时就能做出各项动作，勿需在游戏过中逐步获得。

①基本功夫及操作

行走和爬梯：用方向键操作。

跳跃：按A、B键（一次）。

出拳：主角面向右方时按A键；面向左方时按B键。

后踢腿：面向右方时按B键；面向左言时按A键。

②绝招

凌空飞腿：先按A、B键跳起，再按A或B键踢出凌空飞腿；若辅以方向键，则可跃进踢腿。

旋风腿：连续按A、B键两次。

膝顶功：按住左或右键，再按 A、B 键，可跃进用膝部撞击对手。

甩技（背布袋）：拳击对手时，按住左或右键，即可揪住对手头发，再按 A 键或 B 键，就可用膝部撞击对手或将对手甩出，也可将对手一脚踢出。

钩拳：按 A 键或 B 键拳击对手时，若连续击中三拳后，第四拳就击出下钩拳。

（3）游戏模式及难度选择

①游戏模式（GAME MODE）有三种可供选择：

1P　PLAY——一人玩；

2P　PLAY A——两人玩的 A 模式（格斗时两主角色之间互不影响）；

2P　PLAY B——两人玩的 B 模式（格斗时会伤及同伴，使生命值减少）；

当选择“B”模式时，可通过主角之间对打，互相交换游戏次数（两人相加的总次数不变）；在游戏中采用这项方法，还可以使生命值充满；当一人玩时，也可选“B”模式，再利用上述方法，可将游戏次数集中到一人身上（由 3 次增至 6 次）。

②难度也有三种可供选择：

EASY——容易；

NORMAL——普通；

DIFFICULT——困难。

用方向键选择难度，最后按启动键。难度等级越高，节目中的机关动作越复杂。

（4）选关和跳关

游戏过程中，随时按 A 键和选择键，就可以选关或跳关。

（5）灭敌密码

游戏过程中，随时按 B 键和选择键，可以使画面中的敌角色

全部消失。

（6）各关技法

本节目一共 9 关。

第一关：比利与吉姆进入匪巢后，遇到男女歹徒的狙击，将他们逐一击毙，顺着画面中手指的方向登上第四层，向右行就是关底。关底是一名带头盔的敌头目，身躯魁梧，宜用旋风腿对付他。当他第一次被击败后，暂时隐身消失，地面上只留下头盔，第二次将他击败后就过关。

第二关：从楼顶顺着黄色的管道下落，再攀上另一层楼的楼顶，途中将和匪徒遭遇。由于搏斗的地方狭窄，要尽可能靠里站，以防跌落。楼顶上将出现一架直升机，当听到发动机的声音时，就要先从管道上退下，以免被直升机的机枪子弹击中。待将直升机上下来的 6 名歹徒击毙后，向右可见到另一架直升机。守护的匪徒中有两名极善腾跳者，要看准其落脚点进行攻击。将守护敌机的几名歹徒清除后就可进入下一关。

第三关：这一关是在狭窄的机舱内，由于舱门时开时闭，战斗时不可靠近，否则有可能滑落舱外，反之，要尽可能促使歹徒跌落舱外。机舱中的主要敌人是两名壮汉，可用旋风腿取胜。

第四关：进入敌方的机器房。进关后到右端入门，就可乘上自动电梯到内层。内层中是一些狭窄的通道，不可任意使用旋风腿。通过插齿机关后，进入第二座门，又由自动电梯运送到转盘区。转盘一共两组，每组由旋转方向相反的两个转盘组成，当由电梯运达第一组转盘上后，要立刻灵活操纵方向键，从转盘上下来站到机壳上，然后跃往左面的机壳，再登上转盘跳进门就出关。

第五关：又转战至郊外林区。当从土台上下来后，要跳过一座水池，你尽量向里走，从靠内侧的池中石台上渡过比较容易。关底是一辆左、右开动的推土机，必须登上驾驶室后，敌人方能出来迎战。登驾驶舱的方法是：先跳上左方的小履带，再跳向右面

的大履带，再跳向左方的排气管，最后可登上顶层。跳跃过程中，注意躲避排气管中排出的废气。

第六关：主要需跳跃平台和莲花座。下方有刺刀，很危险。当选“EASY”时，莲花座是固定的；而选其他难度时，莲花座将忽隐忽现，要求技巧更高，不妨从简易级开始练习。当一直跳到最左端的平台后，要尽量靠右端走，墙上的莲花座方能全部显现出来，然后层层上跳，进入窗口后就过关。

第七关：本关的难点有二：①通过三条传动带。诀窍是从第一根的最右端直接跳上第三根，再顺传动带的转动方向跳入门内；②通过齿轮机关。齿轮以左转、右转、停转三种方式运行，当选“EASY”等级时，可在齿轮停转时通过，而其他难度时，只能运用技巧灵活掌握。

第八关：“双龙”已攻至匪首盘踞的厅堂，但这里还找不到敌头目，主要的对手是武艺超群的快纵手和化装成主角形象的敌人，前者比后者更难缠，主角决胜的招术是旋风腿和膝顶功，并要不停地跳跃，以有利于躲避对手的袭击。

第九关：在一座广场中，比利见女友站在那里，他迅速迎向前去，幻影却突然消失，取而代之的黑社会“大哥”出现。这是一个身材高大，混身着紧身衣的家伙。他的武功招术很多，在第一次战斗中，他还能隐身进行攻击，令主角防不胜防；第二次决战是在华丽的厅堂中进行的。如果只是比利孤军作战，要通过本关是非常困难的。需要兄弟联手，共斗匪首。那末，游戏者将能看到匪首被击毙时的极为精彩的慢放画面。

（7）节目评价

本节目的画面精致华丽，音乐优美，尤其是对武功动作的刻划，真可谓维妙维肖、精彩绝伦。

15.《**双截龙**》**Ⅲ代**（DOUBLE DRAGON Ⅲ）

《双截龙》Ⅲ代的节目容量为256K；可两人同时玩；于1990年出版。

（1）故事内容

《双截龙》Ⅲ代的故事情节仿自名片《印地安娜·琼斯与魔殿》。

古代埃及艳后克莉奥佩特拉生前有绿、红、蓝三颗通灵宝石散落世上，谁能得到便可获得一份神秘的礼物。比利和吉姆无意中救了一个知情的老者，在他的带领下寻找宝石的下落。他们历经美国、日本、中国和意大利，打退了黑社会的追击，将寻获的宝石带到了埃及，可是迎接他们的，并非是什么礼物，而是从木乃伊中复活的女王克莉奥佩特拉，比利和吉姆面临着极大的凶险……

（2）主角和配角的基本功夫和绝招

《双截龙》Ⅲ代在武功动作的设计方面，比Ⅰ、Ⅱ代更为出色，但游戏难度却增大不少。游戏者必须练到武功娴熟，并充分发挥出节目的设计特色，方能在面对众多强大对手的情况下，克敌制胜。

①主角比利（BILLY）和吉姆（JIMMY）的基本功夫和操作方法：

左、右出拳：按A键；

踢腿：按B键；

跳跃：按A、B键；

慢跑：按左或右键；

快跑：连续快按两次“左或右”，第二次按的时间略为长一些，主角就会自动朝控制的方向快跑，其间可用方向键的上和下操纵跑动路线。

②主角比利和吉姆的绝招及操作方法：

凌空飞腿：先按“左或右”慢跑几步，接着按“A 和 B”跳起，再迅速按 B 键。

旋风腿：连续按“A 和 B”两次，能跳起旋转踢腿，可扫荡接近的对手，威力很大。

甩技：按住“左或右”，同时按“A 和 B”，当不碰到对手时为空翻；若空翻落到对手头上，就可将其甩出去。

反弹腿：有两种方式。一种是向另一名主角使出凌空飞腿，并使脚恰好落到同伴的胸前，就可籍同伴的推力反弹回去，踢倒敌人；另一种方法是先向墙面快跑（慢跑不行），接近墙壁时使出凌空飞腿，就可藉蹬墙的力量反弹回去，同样可踢倒对手。（上述两种反弹腿敌人经常使用，可作参考）。

③比利和吉姆使用兵器的操作方法

两位游戏者各自操纵的主角色，都可以在每一关中选用两节棍为兵器，当击中对手五次后兵器自动失效，恢复徒手搏击。按 A 键就可挥舞两节棍。

④中国武师秦西民（CHIN SEIMEI）的招术及操作方法：

快跑：操作方法与主角相同；

鹰爪拳：按 A 键；

原地踢腿：按 B 键；

跳跃踢腿：按 A、B 键；

跃进踢腿：先按“左或右”，再按 A 和 B 键跳起，立刻按 B 键踢腿；

头功：先按住“左或右”，再连续按 A、B 键两次，就可用头撞倒对手；

反弹腿：藉人或墙壁反弹出去，踢倒敌人，操作方法与主角相同；

使用铁爪兵器：每一关可取用一次，击中对手五下后失效。

⑤日本忍者加吉浪都（YAGYU RANDE）的武功及操作方

法：

剑攻：按A键；

踢腿：按B键；

快跑：按“左或右”，第二次按的时间略长些；

腾空劈剑：先按“左或右”，再按A和B键跳起后，按A键劈剑；

开弓掌：先按“左或右”，再按A和B键跳起后，迅速按B键，可跳起后两掌左、右击出；

空翻腿：按A、B键为原地空翻；若先按“左或右”，再按A和B键，可跃进空翻踢腿；

反弹腿：藉人或墙壁反弹蹬腿，操作方法与主角相同；

发射暗器（铁蒺藜）：每关均可使用，限量20颗；按B键发射；

（3）选角色和选攻击方式

①选角色：

本节目在打通第二关后，主角招纳了原来被黑社会利用的中国武师秦西民，并得到了绿宝石；打通第三关后，又招纳了日本忍者加吉浪都，并得到了红宝石。在以后的游戏中，被招纳的角色也可参与战斗，游戏时，可任意选择或更换角色。操作方法：按选择键，就出现角色选择画面（PLAYER SELECT），用方向键调1P和2P使指向要选的角色，若不再选兵器，则按A键后再按选择键恢复游戏；若要选兵器，还需进行下述操作。

②选攻击方式：

a）比利和吉姆：按A键出现箭头，用方向键指定攻击方式。选“BAKE HANDS”为徒手搏斗；选“NUNCHUKS”为使用两节棍。

b）中国武师：除徒手搏击外，选“IRON CLAN”为铁爪兵器。

c）日本忍者：选“SHURIKEN”为使用暗器；选“NINJA BLADE”为长剑。

选定后，按选择键进行游戏。

选择画面中，P表示角色的能量值，当被不同的敌手击中后，数值不同程度地减少；W表示第一关中兵器或暗器的有效使用次数，在游戏画面中也有显示。

（4）跳关和选关：详见本书“游戏节目密码”部份

（5）对敌战术

本节目一共五关，其场景分别是美国、日本、中国、意大利和埃及。征战途中没有像“Ⅱ代”中那样难过的机关环节，全部游戏的内容主要就是格斗，因此，攻关的成败除决定于操作的熟练程度之外，对敌战术的正确运用也是至关重要的。

①必须练好各项绝招（特别是比利和吉姆使用的“旋风腿”），否则很快就会败下阵来。

②不要总是正面迎敌，要在对手的两侧游动，再适时进招。如此，既可有效的击中对方，又能大大减少受敌打击的程度。

③对手出场时，往往不止一人，要灵活机动地逐个击破，尽量不要形成与多个对手同时对敌的局面。

④对持刀、棒等兵器的敌手可首先攻击，以夺取兵器后（按A键拾起）反之制敌，比徒手搏击更著成效。

⑤招降后的两名助战人员都有其武功上的特点，及时选派他们上场，有时比主角更为得力。

⑥每关关底出场的敌方高手，虽然武功高强，但都有弱点，善于发现其弱点并采取有效的攻击方法，就容易取胜。特别是最后一关中的奥佩特拉女王，他手掌能发罡气，又善使遁地化身术，需认真对付。

⑦不要背靠悬空的地方对敌，那样很容易被敌人击落台下；反之，尽量将对手击落台下，可省去不少手脚。

⑧主角和配角在每一关中都有使用兵器的机会，不可失去，并善于利用。对有些敌方的强手采用拳脚功夫是很难取胜的，而使用兵器却很有效。例如用两节棍来对付第二、四关中的巨人和第五关中的木乃伊，比其他招术都灵验。

（6）节目评价

《双截龙》Ⅱ代的武功动作设计是极为出色的；由于节目中没有机关环节，战斗的连贯性强，但攻关难度较大。

16. 《**脱狱**》(RUN JAIL)

《脱狱》是1989年出版的战斗节目（容量256K、单人玩）。

（1）故事内容

特种兵哈特，受司令部的派遣去破坏敌方的基地。为完成这项任务，他有意地让敌人俘虏，被关押在敌基地的收容所内。在适当的时机，他从收容所中逃出，然后潜入敌组织内部，击毙了敌军的首要人物，破坏了敌军据点，胜利地完成了司令部交给他的特殊任务。

（2）游戏方法

①按键操作

A键：开枪、踢腿；

B键：拳击、掷匕首或手雷、用枪托击敌；

A+B键：跳起向前踢腿；

B+右或左键：可左、右手同时出拳。

②标志识别：LIFE（L）表示生命值；A表示防弹衣；T表示强力拳；G表示冲锋枪；GUN表示枪弹数；人头像表示游戏次数；当主角拥有手雷后，画面下方出现手雷的形象标志。

③接关：选“CONTINUE”，可接关两次。

（3）战术要点

a）对持匕首和冲锋枪的敌人，要首先攻之，以夺取武器。匕

首可用以掷敌人；冲锋枪留待关键时候使用。

b）主角持枪格斗时，若枪被敌方击落，也可暂不拾取，待徒手搏击取胜后再拾起。

c）敌人被击倒后，乘其刚起身之际，迅速补上一脚，立可毙敌。

d）受群敌围攻时，可同时左、右出拳或跳起踢出飞腿。

e）对付直升机和装甲车，除使用冲锋枪之外，要夺取手雷投掷。

f）从第一关开始至第四关，当遇到可以进入的门或洞口，要进去取得各种标志。

（4）各关技法

本节目共五关。

第一关：哈特炸开收容所铁门，"脱狱"开始。本关中要夺取冲锋枪，用于最后射击直升飞机；进入三间木板房内，可依次取得T、A、L标志。

第二关：哈特潜入敌机动部队营地。首先进入三辆坦克内，分别取得A、T、L标志。战斗中遇到敌方的摩托车时，可躲避或击毁之。遇到挂有吊锤的敌车时，需在吊锤升起时通过。本关有一段水中战斗，要在敌兵刚露出水面时立刻出拳攻击。过水域后，爬进有梯子的门内，可再次取得T标志。关底是一名持手枪的军官，要不断跳跃踢腿，不难将他击倒。

第三关：进入丛林地带。在途中的三个山洞中，分别可取得A、T、L标志。在第二个山洞的末端，出现一些能跳跃很高的敌兵，看准他们的落点后出击。本关的最后，是一架升降机，里面有一个胖军官，他善于跳跃、出拳很快，哈特也不断跳跃踢腿，最后将敌军官一脚踢出升降机。

第四关：哈特潜入敌组织内部，攻入五间机要室后，依次取得T、A、L等标志。在第三和第四机要室中，各有一名发射散弹

和扔手雷的敌军官，只要不断地跳跃向他们攻击，均可制服。最后出现的是一个秃头军官，他只持有手枪，攻击能力不强，不需要跳跃就可以将他击倒。当哈特破坏了敌组织内部后，向司令部拍发了“突击成功”的捷报。

第五关：哈特脱出敌营后，敌方出动了各类兵力进行拦截，首先出现的是一辆装甲车。这时哈特手中没有武器，只得巧妙地夺取敌兵的手雷，向装甲车投掷。经过艰苦的战斗后将敌车击毁。随后，又遇到一名发射散弹并投手雷的敌军官，用第四关的方法也将他击倒。最后拦截哈特的是一个身材魁梧的家伙，他能翻身腾跃，又会头功和拳击等多种招术。与他对阵时，不宜近身攻击，而要间断地跳跃，猛然踢出飞腿。经过几个回合的较量后，敌头目突然被击倒，但旋即又挺身跳起，向哈特猛扑过来。哈特继续勇猛搏击，终于将最后一名敌人消灭。

（5）节目评价

本节目的画面和构图比较简单，与那些出色的战斗类节目相比，略有逊色，但战斗紧张激烈，动作比较逼真。其两种版本，一种游戏次数多；一种可以选人（见本书），都容易彻底打通。

17.《**血火纵横**》（**脱狱Ⅰ代**（CROSS FIRE）

《血火纵横》（1990年版、256K、单打）的英文名为“CROSS FIRE”，意为“穿越火焰”；主角的名字与《脱狱》中的也不相同，故实际上并非《脱狱》的续集。

（1）故事内容

故事的主角名叫“埃里克”，他征战于世界各地，为消灭邪恶势力而战斗。首先从越南开始，以后又历经巴拿马、海参威、哥伦比亚和阿富汗、最后抵达苏门答腊。每一地区为一大关，一共6大关。

（2）游戏标志

游戏过程中，只出现两类标志：一种是象征人脸的生命标志；另一种是形象化的武器标志。这些标志在多隐藏在方箱形的障碍物中，击毁障碍物后，标志就显示出来。游戏过程中要仔细搜索。每取得一次武器标志，射击威力也可能增增强；也可能减弱，但同时均能增加生命值，故要根据具体情况决定取舍。

（3）游戏次数规定

节目规定的首次游戏机会为三次，画面中以“1A、1B、1C”表示。若能打通一关，以后再给 20 次游戏机会。如还不能彻底打通，则节目回到第一关重新开始。

（4）攻关技法详解

第一关　越南

埃里克乘直升机降落在敌要塞的前沿，在进入要塞之前，务必夺得“双向冲锋枪”。

在要塞第一层通道的方箱中，隐藏有生命标志；在第二层中，可获得三向冲锋枪。

从要塞中出来回到地面，走上一座铁桥，这里将出现一架敌方的武装直升飞机。要使主角站在铁桥右方凹处靠左面的第一桥墩位置，向上射击，能有效地将敌机击毁。然后过桥，当遇到高架炮和坦克时，可跳到有白线的台阶处还击。

从第一关开始，凡射击敌兵、高架炮、坦克和各种敌方设施时，要与之保持一定的距离；必要时，还要下蹲或跳起射击，方能命中目标。

第二关　巴拿马

下午 6 时 13 分，埃里克到达巴拿马运河区。除有敌兵和大炮的狙击之外，头顶上会忽然掉下石块，躲避的方法不是跳跃，而是紧走几步。

沿运河前行，到达某一地段时，前面完全被障碍箱所阻隔，这时，可用冲锋枪扫射，按需要开出通道，并取得吊钩旁悬挂的武

器。

本关中将先后出现两艘潜艇。潜艇的两侧和中部都有机关炮。主角至少需拥有双向枪，然后先站在潜艇侧面炮口将出现的位置上，待潜艇炮口刚露出水面时，立刻向上射击，依次将艇上的两门侧炮击毁，再到中间位置，向艇中部的炮塔射击，就可将潜艇击沉。

第三关　海参威

另一天的下午 3 时 16 分，埃里克来到军港城市——海参威，沿着海岸线向前挺进，一共将遇到四艘军舰的拦截，每一艘军舰右方的障碍箱中都藏有武器，要充分利用。途中还需通过要塞，并遇到一辆敌方的坦克。坦克炮塔上的绿灯处，是它的要害部位，但必须到绿灯的下方向上射击，方能击毁坦克。从要塞的末端，可击出一个“1UP”标志，取得后可增加一次游戏机会。

第四关　哥伦比亚

这里将进行关键性的场战斗. 战斗的主要环节大多在一辆开动着的列车顶部进行，关底是一架很难击毁的直升飞机。游戏进行到本关，往往被卡住而难以通过（虽然有 20 次攻关机会）。为此，向你提供以下技法要点，它将有助于你攻克难关。

①进入本关前，要使主角的能量备足，然后一鼓作气打通本关。若能量不足，而致中途失败，其他的 19 次攻关机会只能从本关的中途开始（节目设计如此）。这样，加强武器的机会减少，在到达关底之前无法得到三向炮，就很难对付关底的武装直升飞机。当然也有成功的可能，但希望很小。

②本关的画面是自行快速移动的，如果站在列车顶上不前进，移动的画面始终无终止，因此，列车上的战斗必须速战速决，行进越快，损失越小。

③如果从本关的开头开始游戏，在列车上的战斗过程中，一共有五次增强武器的机会，以获得三向炮为最终目的。

④对付关底的直升飞机，要不断跳跃向上开炮，首先击毁机舱中的三门炮，然后向机头猛烈射击。

第五关　阿富汗

画面中出现雕花的石柱、庙宇和佛像等，勾划出一片东方古国的景色。

本关中，敌方的活动特点与前面几关不同，攻关技法要与之相适应：

①共有五次获得武器的机会，要尽量抓住，为攻击最后一关奠定有利的基础。

②行进途中，可见到很多石柱，要善于利用之作掩体；或作为攻击敌目标的立足点。

③到达一座四层楼处，需要上扶梯，操作方法是：按 A 键跳起，再按上键，就可登梯；若要从扶梯向窗台跳落时，可按“左、下”或“右、下”。

④本关中有五座固定的佛像机关，可分别采用下述的方法攻破：对第一、二、四座可利用石柱作掩护，跳跃射击；对第三座，需忽而跳到柱子上射击，忽而跳到柱子后藏身；对第五座，已没有石柱可以利用，需要先向前行引发机关动作，再退回到左面第二根墙柱处攻击。当攻击所有的佛像机关时，必须在佛像的头顶出现佛光环时，击中头部为有效。

⑤关底是一座在空中浮动的佛像机关，从它的侧面不断跳跃射击，可将其击毁。

第六关　敌最终基地

基地中，到处布满铁架、管道、扶梯、平台、机关及炮车，地形高低起伏，险象环生……

本关中有六次获得武器的机会，都不要失掉，要尽最大可能增强武器的攻击能力和给主角加足能量。基地中有很多平台、扶梯、凹坑等，作战时要很好利用。在战斗进程中，有很多兽形机

关，是行进中的主要障碍，但这些兽形机关所发射的炮弹，按一定的规律变化角度和落点，故处于炮火的发射死角内，可从容地进行攻击。按此法击毁前面的几座机关并不难；最后的一座机关，是在一个铁丝网编成的窗口上，主角前方的道口又被缺口所阻断，若强行越过，损失较大，因此可先跳过缺口，将机关引发，再立即跳回来，站到缺口的边缘跳跃射击，如此，可在能量不受损失的情况下将机关击毁。在攻击兽形机关时要注意到，只有当机关发射炮弹的一刹那，击中其头部方有效。有时，主角需从某些高台上向下落，但高台的下方，敌人把守严密，这时，可站立片刻，有些敌兵会在向主角攻来时跌入缺口；有一些将跳到高台上来，就容易击毙了。当到达有水管淌水的地方时，可从水中通过，但前方有一辆坦克封锁去路，可前行先将它引发，再跳回到石台的最左侧，恰好处在坦克的炮火的射程之外，击毁坦克就容易了。当击毁最后一座兽形机关后，前方就是关底。

关底是一架与第四关相似的武装直升飞机，但装备要强得多，它的机舱两侧各装有六门炮，机舱顶上有三门炮，直升机还不断空降敌兵，而主角所站立的铁架却又高低不平……真是困难重重。对付这架直升飞机，也要采取第四关中所用的方法，不断跳跃射击，与此同时，还要及时消灭飞机上投下的敌兵。这场战斗比第四关还要艰难。愿游戏者不屈不挠，奋勇战斗，攻克这最后难关。

（5）节目评价：

本节目每一关的场景和战斗场面均有不同的特色，很富有吸引力。节目的游戏难度较大，但通过紧张激烈乃至艰苦的战斗之后，你必将享受到胜利的喜悦。

18.《**玛莉兄弟**》(MARIO BROS)

《玛莉兄弟》也称为《水管一代（WATERPIPE I)，是日本任天堂公司早期制作的一部游戏节目，容量为 24K，可一人玩或

两人同时玩。

（1）节目内容

本节目没有什么故事情节，画面中有多层平台，最上面的和最下面各有两根水管，从上面的水管中不断钻出来乌龟等小动物，它们顺着平台下落，最后又钻进下面的水管中。玛莉兄弟分别身着蓝色和黄色的工作装，他们的任务是要将这些不断出现的小动物清除掉。每一关中出现的小动物的数量是一定的，当将它们全部清扫后，就通过这一关。关次越高，出现的小动物越多也越难清除，难度随着增大。

（2）游戏方法

①游戏模式选择：共有四种模式。“1 PLAYER GEME A (B)”为一人玩；“2 PLAYER GAME A（B)”为两人轮流玩（“A、B”代表难度等级）。

②按键操作：按A键为跳跃（需辅以方向键助跑）；以方向键操纵主角跑动。

③攻关方法：主角需处于小动物的下方，然后跳起顶它，就可使小动物暂时僵化，再尽快将小动物踢开，就算将其清除掉。画面下方有时出现一个标有“POW”字样的小方块，主角用头顶动它，就可以使出现的小动物全部暂时僵化，再逐一清除。每当清除掉一个小动物后，水管中会流出一枚金币，当获取金币达到一定数量后，可获得游戏次数奖励。

（3）节目评价

自从任天堂型电视游戏问世以后，出版了很多低K节目。兹后，随着软件制作水平的提高，低K节目逐渐被高K节目所取代。本节目仅为24K节目中的优秀者。以玛莉的形象为主角，陆续又出版了《超级玛莉》等K数较高的节目，从而形成了《玛莉》系列。

19.《**超级玛莉**》(SUPER MARIO)

《超级玛莉》也就是《玛莉兄弟二代》，也称为《采蘑菇》。节目容量 40K，可两人轮流玩。

(1) 故事内容

故事内容描写一群妖魔攻占了王国的城堡，劫持了美丽的公主。为打退妖魔的侵犯，营救公主，玛丽兄弟厉尽艰险和奇遇，终于获得成功。

(2) 选关和接关

详见本书《游戏节目密码》。

(3) 攻关诀窍

①快跑技巧：主角跑动时，按住 B 键，就可跑得更快、跳得更远。

②游戏过程中，玛莉要不断跳跃撞击砖块等，就可以出现金币、鲜花、蘑菇和闪光的五角星等，它们有如下作用：

金币：获得 100 枚可增加一次游戏机会。

蘑菇：可使身体长大并可承受一次敌方的攻击。

鲜花：获得后可具备吐火球的本领。

闪光五角星：获得后在一定时间内无敌。

③玛莉攻击敌目标的招术：一是跳起后落下将敌人砸死；一是吐火球攻击（按 B 键)。

④攻关途中可见到一些管子，跳到某些管口上，按下键就可以进入，或许会有新奇的发现。

⑤每关都有时间限制，尽快攻至终点后跳上城堡的旗杆，旗就被扯下，剩余的时间可得到分数奖励。

⑥攻关捷径：节目共八大关，每一大关尚包含四个小关。选捷径，则可从 1—2 关直接到 4—1 关，又可从 4—2 关直接至 8—1 关，方法如下：

a) 从 1—2 关的结尾处，乘第二部电梯上升，到最上面时向右

跳落，再向右行就可以见到“选关小屋”。屋中的三根管子分别代表第2、3、4大关。从4号管进入，就到达4—1关。

b）从4—2关乘第一部向下的电梯到右面台上后，从台的右方向上跳可撞出三个台阶。台阶的上方有一层砖，撞击砖层的右端，就会出现一根草藤。沿藤攀至顶层后右行，可见到放有很多金币的木架，再右行就是选第6、7、8关的“选关小屋”。从8号管进入，就到达8—1关。

⑦除“选关小屋”外，你还可以找到暗藏的金库，内中藏有很多金币。

（4）节目评价

《超级玛莉》作为低K节目中的姣姣者，曾经风靡一时，港台方面尚有此节目的专著，说明其设计制作在低K类节目中是很成功的。但就其难度而言，却不次于一般的高K节目。

20.《1943》

《1943》是128K、单人玩的游戏节目。

它是模拟第二次世界大战的中途岛战役而设计制作的战斗射击节目。节目的难度适中，玩起来紧张激烈。

（1）装备选择

标题画面显示时，按启动键就显示装备选择画面，其中共有横向排列的五栏方格，第一栏表示攻击能力；第二栏表示防御能力；第三栏表示飞机能源；第四栏表示特殊武器；第五栏表示特殊武器的使用时间。

用方向键可选择栏目，按B键就可以填方格。当游戏开始时，只可以任意填三个方格，三格填满后，指示的三角符号自动下降，指在“YES（是）”的位置，若认为选择满意，按B键就可以游戏，若想改变，可按方向键选“NO（否）”字样，再按B键后就可以重新填方格。在游戏过程中，还可以获得填方格的机会。方格填

得越多，表示该栏的功能在游戏时越强。

（2）按键操作

A 键：使用“闪电武器”。可使敌方在画面中的小型飞机全部被摧毁，但使用次数有限量。

B 键：武器射击。可使用的武器有单向机枪、多向机枪、激光散射枪（可击毁敌方发射过来的炮弹）和火炮等多种攻击方式。

上述几种攻击方式中，除单向机枪为基本武器外，其他均属于特殊武器，其使用的时间有限制。游戏时，画面左下角“W”字样后的数值，就表示允许使用的时间。

方向键：操纵战机飞行。

（3）战斗标志

当击毁敌方的红色机群或击中海岛中的某些特定位置时，就出现某些标志。

POW：少量的补充能源；

双油箱：中量的补充能源；

旋刀：多量的补充能源；

（战斗时，画面右下角“W”后面的数值代表战机拥有的能源值，每通过一关后，将根据战斗的成绩给予能源值奖励，并补充到下一关起始的能源值中去）

弧形圈：激光散射枪；

三股叉：多向机枪；

圆鼓：火炮；

三角体：装备补充，获得后出现装备选择表，给予一次填方格的机会，以增强装备；

小屋：关底标志。获取后很快进入关底，进行决战。

（4）选关密码：详见本书“游戏节目密码”。

21.《1944》

《1944》与《1943》相同，也是128K、单人玩的游戏节目。内容同样是模拟海空大战的情节，只不过战争的年代为1944年。

游戏的方法与《1943》基本相同，今只列出其不同点。

（1）按键操作

A键：火炮；

B键：机枪射击等；

A+B键：使用闪电武器。

（2）战斗标志

小牛：增加能源值十个单位；

小人：加强B键的射击能力；

双油箱：增加B键的单向机枪的威力。

（3）选关密码：详见本书“游戏节目密码”。

（4）节目评价

由于《1944》节目中增强了战机的攻击性能，从而使游戏时的战斗气氛更加浓郁。

22.《1945》

《1945》是继《1943》、《1944》之后，于1991年推出的空战游戏节目，其图像和音乐都有很大改进，使人耳目一新。这个节目惊险、刺激，颇受年青人的喜爱。

该节目共有十关。每关能打到20000分以上，即算优良成绩。可一人玩也可以两人轮流玩。

主角驾驶战斗机作战，不仅要对付空中的敌人机群，还要冲破地面坦克炮火和海上舰艇炮火的封锁及拦截。使你不得有半点疏忽大意，而必须集中精力，发挥勇敢和机智，才能取得胜利。

23. 《**燃烧战车**》(METAL GEAR)

《燃烧战车》于 1987 年出版，容量 128K，是单人玩的战斗类节目。

(1) 故事情节

《燃烧战车》的英文名直译为“金属齿轮”，故事描述距加尔茨巴格以北 200 公里的所谓“世外天堂”，是一个由雇佣兵组成的帝国。这个帝国研制出一种恐怖的杀人武器。为收集这种武器的情报，“猎狐”部队派出了格雷·福克斯外出侦察。但几天以后，他与总部的联系便中断了，他留下的最后一句话是“金属齿轮……”

于是，总是又派出新兵索利德·斯奈克。他的任务是寻找格雷·福克斯的下落，探明“金属齿轮”的真相并摧毁这种杀人武器。

(2) 按键操作

A 键使用武器；B 键为出拳攻击；方向键操纵主角行动（只有四个方向）。

(3) 选关

标题画面时，用选择键选“CONTINUE”，再按启动键，出现“PASSWORD (密码)”选择画面。然后用方向键选字母，按 A 键输入到方框中。

本节目未标明关次，但可以划分为若干战斗阶段，当攻关失败后，就显示该阶段的密码。每一套密码由五组组成，每一组有五个字母；同一阶段可以有多套密码。

若密码字母全部选对时，按 A 键即可进行游戏，若输入有误，则按 A 键后出现“ERRCODE (错误密码)”字样，需要重新输入。

选关密码详见本书“游戏节目密码”。

(4) 选武器装备、与总部通讯

战斗开始时，主角只拥有一台通讯机，没有武器。战斗中先

经过徒手格斗，就可以开始取得武器。武器的种类有单发枪、冲锋枪、地雷、炸药包、穿甲弹枪、开花弹枪和火箭筒等。

装备也可以不断获得，共有 25 项计 18 种，均可显示于装备选择画面上，按次序排列的名称及功效如下：

入门证：1 号至 8 号，用于进入不同的门。

通讯机：与总部通讯用。

防毒面具：在有毒气的地方使用。

望远镜：调用后，按方向键可观察画面未显示出的四周场景。

报警器：预报敌情。

防风服：抵御暴风袭击。

防弹衣：减少受敌方的杀害。

红外线眼镜：在黑暗处使用。

超能拳：可击开隐蔽的门。

探雷器：用以探测敌阵地中埋设的地雷。

消声器：装在枪上射击，可不被敌人发觉。

天线：在有敌人干扰电波的地方使用。

解毒药：中蝎毒后使用。

强光电筒：用于照明地道。

指南针：穿越沙漠时使用。

氧气瓶：水中作战时使用。

信号灯：可暂时迷惑敌人。

压缩饼干：吃后可恢复战斗力，最多可获得 13 块。

战斗中，总部常向索利德呼叫（画面上出现闪动的 CALL 字样，并有电讯声），此时，索利德可与总部联系、报告战况并接受指示。

以上三项的操作方法：

随时按选择键，画面就显示三项日文的选择表，其中：第一项为武器；第二项为装备；第三项为与总部通讯。用方向键选项

目，再按 A 键就出现选择画面。再用方向键从选择画面中选武器和装备。装备中的压缩饼干需要再按 A 键取用，其他只要用方向键选定就可以。

与总部通讯时，按“上”为发讯（SEND）；按“下”为收讯（RECV），通讯前需先从第三项表中调出通讯机。

上述操作全部完成后，按选择键回到游戏画面。

（5）攻关要点

①选望远镜之后，按方向键可观察四个方向，但只在必要时方使用，以免观察画面恢复后而重新引出敌人。

②进卡车后可得到武器和装备，但下车后需提防敌人的伏击；当乘上空卡车之后，按 A 键可使卡车驶往另一地区。

③敌方有的门是暴露的，有的却比较隐蔽，需仔细搜索。有的门需选准某一号入门证，按上键方能进入。

④战斗中，主角的能量消耗较快，要及时用压缩饼干补充。

⑤敌方的角色主要有士兵、蝎虫、狼狗、电工人员和哨兵等。他们各有其不同的活动特点，要区别对待。

⑥节目评价

本节目设计得非常复杂，因而游戏时操作很麻烦。游戏画面是间断而不连续的，使得游戏过程欠流畅；此外，主角只有四个方向的行动动作，战斗起来不灵活。节目的特色介于战斗和运智之间，难度很大，需很有耐心方能玩出兴味。

24.《三 K 党》(ROLLING THUNDER)

《三 K 党》是日本 NAMCOT 公司于 1989 年出版的枪战节目（256K，单人玩）。

（1）故事内容

某国女特工蕾拉为调查“三 K 党”的罪恶活动，不幸落入虎口，受尽了折磨。为救出陷入敌巢的蕾格，总部又派出精明强悍

的特工安特洛斯，他孤身一人勇敢机智地闯入了三K党总部，摧毁了恐怖组织的巢穴，救出了蕾拉。

(2) 选关密码

详见本书“游戏节目密码”。

(3) 游戏方法和场景介绍

本节目共有20关，分为前10关和后10关，场景完全相同，只是难度有差异。10关的场景包括废墟、高楼、仓库、洞穴和溶岩湖等，各关都有敌人伏击，角色众多。战斗途中可见到一些门，标有“BULLET”字样的门内有子弹；标有“ARMS”字样的门内有冲锋枪，按下键就可以进入，使子弹得到补充或获得冲锋枪(主角的基本武器是手枪)。游戏操作时按B键为开枪；按A键和上键为跳跃；按下键和A键为跳落；用方向键操纵主角行动。

本游戏节目设计的枪战效果比较逼真。

25. **《人间兵器》(三K党Ⅱ代)** (WEAPON)

《人间兵器》节目(256K)由日本CAPCOM公司于1990年推出，其游戏广泛及节目特色与《三K党》极为相似，因此也称为“三K党二代”。节目容量为256K，游戏模式为“单人玩”。

(1) 故事内容

智勇双全的特工彼得，被派到南美亚马逊河的森林中去营救被俘的特工，当彼得费尽周折救出人质后，却发现他们竟是被自己人出卖的，奸细就是派他出去的哈雷上校。于是，彼得杀回美国，与哈雷决一死战……

(2) 游戏方法

①按键操作：本节目的按键操作与一般的节目略有不同，游戏时需要注意。

A键：向上跳跃，同时可进行射击；

B键：射击(只能朝面对主角的方向)；

上键：进门或控制在门内的停留时间，启动第六关的电梯；

按住上键再按 A 键：跳上高处；

按住 A 键，再按“左或右”：向左、右跳跃；

按住下键，再按 A 键：从高处跳下。

②游戏标志：

红心：取得后可增加游戏机会，开始时为两颗心，最多可取得四颗；

子弹：单粒的为手枪子弹，三粒的表示冲锋枪或冲锋枪子弹。主角使用的基本武器为手枪，需不断取得子弹作补充。若子弹数到 1 时，还能射击，但不能连发；冲锋枪的子弹用完后，自动转换为手枪射击。（画面下方有武器种类和子弹数量的显示）

手雷：找到我方潜伏的特工，就可以获得手雷，画面下方就有形象表示。只有取得手雷后，方能炸毁每一关的出口大门，从而进入下一关。

时钟：本节目的每一关都有时间限制（一般能够用）。若取到时钟，就可增加游戏时间。画面下方 TIME 后的数字即表示本关所剩余的游戏时间。

③选游戏难度：选择画面显示时，有“EASY（容易）”、“NORMAL（普通）”和“DIFFICULT（困难）”三种难度供选择。用选择键操作。

④游戏启动：当上述操作完成后，按启动键，再不断按 A 键，至进入游戏画面为止。

（3）选关和接关

①选关：本节目共八关，第 4、7、8 关有选关密码：第四关 040471；第七关 081620；第八关 217298（原版有效）。

操作方法：标题画面显示时，选“PASSWORD”，再按启动键，显示出“000000”六个数，此时，用方向键指定位数并输入密码数字，最后按启动键。

②接关：显示“GAME OVER”时，选“CONTINUE”，可接关三次。

（4）攻关要点

①主角行进途中，经过很多门，里面有被困的女人、儿童、人死后的骨架、手雷、子弹、时钟和红心等。后三种隐藏在固定位置的门洞中；隐藏手雷的门洞略有变化。有的门洞是隐蔽的，需仔细搜索。

②敌方出场的小角色特点不同，有的带武器；有的徒手；有的一枪可以击毙；有的需要击中多枪。战斗中要区别对待。不同的角色可以从服装上进行区别。

③对需要一枪以上方能击毙的敌人，若被击中后脱离画面，就要趁他刚重新露面时，立刻开枪，效果最好。

④击毙不同的敌人，有不同的得分；解救人质不得分，只是增加游戏趣味。当得分达到 2 万、5 万和 8 万时，均可增加一次游戏机会（但只在每次游戏开局时有效），这项技法很有用。

⑤主角行进途中，会遇到滴落的毒液和机关，它们的动作按一定的规律变化。必要时，可等待片刻；有时主角可进退多次，使毒液或机关退出画面，以等待最有利的时机再通过。

⑥敌方出场的角色数目，在每一区段基本上是固定的。凡已露面的角色，要尽可能都消灭，以免他们跟踪追击，而使主角前后受敌。此外，在进入某一门洞之前，先将附近的敌人消灭，以免被敌人围困在门洞中。在某些地段，敌人出现的数量多而且突然，适当放慢行进速度，可以缓解。

（5）各关技法详解

《人间兵器》共 8 关，第 1、2 关难度不大；从第三关开始，难度开始增大；尤其是最后一关——第八关，若不掌握攻关技法，是绝难攻克的。

第一关　领命出击

主角彼得受哈雷上校的派遣，出发去执行任务，首先进入热带丛林，开始遇到敌人的狙击。当从两座山脚下经过后，前方遇到瀑布的阻隔，需折回上山，然后从瀑布中竖立的石台上通过。瀑布中设有两座敌岗楼，对第一座岗楼上的敌人可先跳起开枪击毙；在向第二座岗楼跳跃时，一落下就迅速返身开枪，击毙从后面扑上来的敌人，再穿过瀑布登山。山中的某些洞口中有敌方的狙击手，要在他刚露出画面时就朝他射击。

本关中提供手雷的特工藏在山脚下靠瀑布的山洞中，或在山上第二层的山洞中。在取得手雷后，就可以放心前进。当彼得到达关底时，会自行前去将关门炸开，就可进入下一关。

第二关　突击基地

开始进入敌方的基地。主角要经过营房、楼台和悬架等，最后登上顶层。本关中敌方人数增多，狙击火力也加强。

①在层层上登过程中，凡画有骷髅头标志和“DRNGER（危险）”字样的地方，可能有强敌和带齿的滚雷，行进时要小心。②从本关开始，将遇到藏在木箱中的敌兵，要趁他们刚露头时开枪击中，就会暂时隐没。③关中一共有三座楼台，如果在第三座楼台上的一些门中没有找到手雷，就要到左方悬台的门中去找。④找到手雷后，通过悬架向右方顶层攀登，这里有敌方的好几种角色，对木箱中的狙击手可以避开他；关键是击毙投火把的敌人，就可到达基地的出口。

第三关　危机四伏

这是本节目中难度较大的一关。打通此关后，就可以与有密码的第四关相衔接。

本关的战斗是从进入城堡开始，至出城堡结束，途中要经过两座堡楼、一条长廊及城堡的围墙地段，最后到达城堡的外围地区。

①两座堡楼都可以从二层窗台上通过，比走下层容易。但第

二座堡楼下层的第一个门洞中有冲锋枪或子弹，必须取得，以用来进攻关底。②在第二座堡楼后的围墙地段，设有弹簧机关，可跳跃越过。在此区段的门洞中，一般藏有红心、子弹或手雷。③到围墙的第一缺口处及围墙的终端时，有敌人扔出火把，要掌握时机通过。④出围墙的终端后要慢行，因为有敌人突然跃出，要乘其未落地之前，略为后退，再立刻返身射击。⑤到达城堡外围地区后，从车厢处开始，将多次遭到猎鹰的扑击，很难对付，这也是通过本关的难点。第一只猎鹰出现在车厢末端，主角从车厢的中部登上车厢顶，前行至右端下落，可以避开或击落猎鹰；第二只出现在第一沙包堆的末端；第三只出现在第三沙包堆的末端，当从这两座沙包堆的末端下来时，要立刻返身射击，可以将猎鹰击落。以后还会遇到多次猎鹰的袭击，均需返身射击或下蹲躲避。最终击退恶鹰后，就出关口。⑥如果战斗到中途，生命值已耗尽，游戏将自动回复到本关的中段重新开始，这时，一定要向左折返，回到第二座城堡楼取得冲锋枪，再向右挺进，否则难以抵挡猎鹰的扑击。

第四关　穿越迷宫

本关是两座迷宫，第一座共 17 层；第二座共两层。在迷宫的各层中，设有虎面活动机关和喷火的固定机关，此外还有伏击的敌人。要按正确的路线和技法，方能通过。

第一座迷宫的安全行进路线如下：从顶层下落到第一层后，右行到终端下落一直到第 4 层，再改向左行至第 5 层的起点处下落，再左行到终端处下落一直到第 8 层，再左行至出现第 9 层的起点处下落至第 10 层，从第 10 层左行至终端处下落一直到第 12 层，然后右行至喷火机关处下落至第 14 层（注意：必须在机关喷发完全停止的间歇时通过），再左行至第 15 层起点处下落至第 16 层。从第 16 层下落后右行，见虎面机关开过来时，立刻落到第 17 层，右行又遇虎面机关开来，迅速再跳回第 16 层。由此层右行，就通

过第一座迷宫。

第二座迷宫只有两层，当到顶层时，立即就有虎面机关开来，迅速跳落一层，右行遇机关再折回顶层，继续右行，就通过第二座迷宫

提示：手雷藏在第二座迷宫的顶层或下一层的门洞中。

第五关　攻克难关

在本关的敌据点中，主要有四道难关。

①毒液屏障：共有四处，第二、三处容易通过。而第一处，若毒液的滴落形式不利于通过时，可进退多次，直至有利于通过为止。此处，也是不断击杀敌人以补充游戏机会的合适地段。第四处的毒液正滴落在悬空的石台处，障碍最大，但它的滴落形式按一定规律变化，可等待适当机会通过。

②活动式喷火机关：共有三座，每座两层，每层上又都有一个沿轨道运行的喷火器，对行进的阻碍很大。对第一、二道机关，可按照通过第五关虎面机关的方法，上下跳跃，曲折前进；对第三道，可先跳上第2层，进门取得冲锋枪，再跳下退到左方的毒液屏障前站立片刻，下层的喷火器会自行消失，就可以安全通过了。在第二道机关上层右方的门中有红心，必须取得。

③悬空石台：悬台建立在毒液池的上方，跳跃稍有不慎，就会跌落池中，而失去一次游戏机会。对有一些不易跳准的小悬台，在可能情况下，可以不从那上面落脚，而直接跳往邻近的悬台。

④牢狱地段：在此地段中，铁牢中囚禁着人质，他们由于长期受到折磨，精神已经失常，见人就扑，只得将他们击毙。这些骨瘦如柴的人在钻出牢房之前，可见到他们的身影晃动。在牢狱的后段，被囚禁的人已钻了出来，主角一定要极缓慢的行进，当他们扑过来时，迅速连射，一个也不能放过，更不能向右退，以免陷入他们的包围之中而难以招架。

提示：手雷藏于牢狱后段的门洞中。

第六关　再破迷宫

本关是敌方的中心控制室，由一座现代化的楼房构成，各层之间只有电梯相通，由于控制室布置成迷宫形式，很难辨别方向和层次，行进路线错误，就可能进入误区。

正确的行进路线：从底层乘电梯登二层，到左方门中取得冲锋枪，右行至悬台乘电梯登第三层，改左行再乘电梯下落至另一层，右行将遇到电流屏障。屏障旁有四道门，右面的两道门必须进去，因为手雷就藏在其中。通过电流屏障后，右行下落至另一层，改左行再上升至另一层，然后右行乘最右边的一部电梯升至另一层。出电梯后，到右边门中可取得两颗红心，然后左行乘第二部电梯上升至另一层。再右行，两次乘电梯升至另一层，改左行（注意电梯左方有敌狙击手），乘电梯上升至另一层后再一直升上顶层，右方就是出关口。

提示：如果在电流屏障的门中没有找到手雷，那末以后经过门洞就都要进去搜寻，同时也可以获得更多的冲锋枪子弹，用以攻击第八关。

第七关　机关重重

本关有三种形式的机关，它们具有不同的动作特点，要采用不同的方法依次通过。

①传动带机关：通过之前，要先看清楚各传动带的不同转动方向，以免碰到尖齿板上。第二传动带区一共四层，当跳到第三和第四层传动带上时，都要稍停片刻，等顶上的铁块落下后再通过。

②上、下起落的活塞式机关：活塞的上、下起落是依次交替的，顺着活塞的起落顺序，逐段通过。

③左、右伸缩的活塞机关：需要从机关的壳体上逐个地跳过去。若认为活塞的动作方式不利于通过，也可以采取前后进退的方法，寻找时机。

提示：手雷藏在第二传送带区以后的门洞中。

第八关　惩治内奸

敌据点全部被清除后，彼得乘飞机返回美国，准备清算内奸——哈雷上校的罪行。而哈雷也早已得讯，他的司令部已经是层层设防。

①攻入哈雷上校的办公室：

第八关的画面一显示，就见彼得已进入司令部大楼，他需要穿过大楼进入后花园，从花园深处的一座堡楼上，找到哈雷的办公室。为此，必须经过三道重要关卡。

第一道是狙击手关卡：先取得司令部台下第一门洞中的冲锋枪，然后通过楼台，前方将有三名穿绿衣的狙击手严密封锁进路。闯关时要乘第一狙击手停止射击时，迅速前进到紧靠矮橱处，跃到橱子上或直接跳过矮橱，毫不停顿地向右迅跑，可正好避过另两名狙击手射出的枪弹。

第二道关卡是雕像机关：雕像机关一共8座，主角一旦靠近，就会喷发出石块，若被击中，就失去一次游戏机会。闯关时对前面的四座机关，可当第一座停止喷发时，连续通过；从第五座开始，为免被相邻机关的石块击中，要一面闪避，一面间断地前进。

通过上述两道关卡后，就接近哈雷的办公室。办公室设在一座高楼的顶层，需要从多层平台攀登上去，这是第三道难关。当行进至第一层平台的下方时，就要开始向上攀登，绝不可再向右行进，否则将引出大批埋伏的敌兵而陷入他们的包围之中，将很难脱身。从平台的阶层向上攀登，务必缓慢，特别是接近顶层时，虽然当时四周一片寂静，但只要行进速度略快，伏敌将蜂拥而出，还有猎鹰扑击，攀登将被挫败。当接近顶层后，从窗口进入，就到达哈雷的办公室。

②击毙哈雷上校：

主角彼得攻入了上校的办公室，只见哈雷上校在椅子上巍然

而坐，神情紧张而又故作镇静。在彼得的质问下，他即将发作。此时，画面上显示出“READEY（准备）”字样，决战即将开始。哈雷是一个老奸巨滑的家伙，要想战胜他，必须了解他的进攻方式，并掌握击毙他的必要条件。

哈雷的进攻方式：“READY”字样刚显示完毕，他立刻推翻座椅下蹲，飞快地向彼得射出两发子弹，又立刻站起打出两枪后，再次下蹲开枪。其拨枪和开枪的动作异常迅速；如果主角向上跳起，他也会随着跳起，而且跳得更高；如果彼得转到他身后，他会极快地转身，以致当彼得还来不及开枪时，哈雷的子弹已经射出来了……

击毙哈雷的必要条件：必须在躲开哈雷射出的子弹的情况下，连续击中他四枪，就能使他暂时失去攻击能力，再连续击中三枪后，哈雷倒毙。要做到这一点，主角必须拥有冲锋枪，否则极难在躲避哈雷的连续射击下，击中他四枪。这是因为手枪的射击速度太慢；况且，主角只要被击中一枪，就会失去两颗“生命珠”（如果从第四关攻过来，最多只能拥有四颗“生命珠”；若从第七关攻过来，最多也就是两颗），很快就会败在哈雷手下。

根据上述分析，采取以下的战术：在主角拥有冲锋枪的情况下，当哈雷射出第一枪时，迅速向右前方跃进，落在哈雷的身前，并恰好躲过他射出的第二颗子弹，落地后迅速蹲下并立刻连续射击（此时哈雷站起开枪）。当第一梭子弹击中哈雷后，他开始挣扎，紧接着再一梭子弹，哈雷应声倒地。

至此，节目全部打通。

（6）节目评价

本节目的枪战场面极为逼真，而且自始至终都很紧张激烈，要求游戏者有快速反应的能力；节目中有多种机关和危险地段，可以锻炼和提高游戏者的技巧。节目的游戏难度虽然偏大，但有选关密码可以利用，难关终归是可以逾越的。

26.《兽王记》Ⅰ代（KING OF BEAST）

《兽王记》(256K，单打）是日本HTDEC公司出版的一部神话类游戏节目。

（1）兽王复苏的故事

在天地浑沌时，有一个叫兽人族的种族。当他们的体力和精神达到顶峰状态时，会变成兽王。他们具有人类的智慧、野兽的力量以及连神都难以匹敌的魔法。他们控制了自然界及其他种族，甚至想驱使众神。这件事激怒了主宰众神的宙斯，将兽王用咒语封在石碑下的铁笼中。

有一天，地狱遭到了一群怪物的入侵，阎王的部队战败了，于是求助于宙斯，宙斯派正义之神雅典娜出战，也很快战败并被怪物所囚禁。为了救出雅典娜，宙斯决定启用已经屈服于宙斯的兽王。宙斯解开咒语，顿时一道闪电，地动山摇，牢笼崩裂，兽王复苏了。他奉宙斯的命令，去征服那些侵犯地狱的怪物。

（2）游戏方法

①按键操作：A键为人形时出拳；兽形时发射火刺、火剑、火球等宝器。B键为人形时踢腿；兽形时施展各种魔法。方向键操纵兽王行动。按上键可以使兽王升空。按下键为下蹲。若同时按下键和B键为仰卧朝上踢腿。

②标志：画面左下角以长方格表示生命值；右下角以兽王头的形象表示游戏次数。画面中只有一种黑色魔丸标志，当击毙灰色的狼后出现，若取得三粒魔丸后，主角就化身为兽形，然后才能与关底的怪物决战（决战时不能直接与怪物冲撞）。

（3）接关和选关

①接关：当“GAME　OVER”显示时，按A键就出现“CONTINUE”字样，按启动键可接关两次。

②选关：当显示“GAME　OVER”字样时，迅速按选择键，

选第几关就按几次，再速按启动键。操作必须快而准确。

（4）各关技法要点

第一关：①地下会突然钻出鬼怪，宜慢行。②空中出现怪鸟，需在恰当时机腾空攻击。③进关不久就可以取得三粒魔丸，变成虎头猿身的兽形，能发射掌心火（A 键）和施展火剑魔法（B 键），就可以很快攻至关底。④关底是一只长着两只角的怪兽，它不断掷出幻影头，要跑动躲避，并发射掌心火攻击它的躯体。

第二关：①旷野中首先出现一些披红色盔甲能腾空跳跃的武士，看准他的落地点果断出击。②成群飞来的恶鹰最讨厌，它有时干扰主角取得魔丸，用卧地踢腿的招术对付最有效。③对在空中起落的怪鸟，最好腾空后踢腿。④获得三粒魔丸后变成狮头人，按 A 键可发射回旋光弹；按 B 键主色化身为大光球，可弹跳攻击敌目标。⑤关底是一个猪头怪，只要站在出拳正好击中它爪部的位置处，按住连动 A 键不断攻击，就能将猪头怪消灭。

第三关：①草地上有蝎子和钻地蜈蚣等毒虫。最难缠的是一种大嘴怪物，专咬主角的头部，若被它咬住后就无法摆脱而直至生命值被耗尽为止。因此要趁它在地面活动时出脚踢毙；而当它从地面蹦起落向头顶时要迅速躲避。②获得三粒魔丸后就变成带翼的鸟形人，此时按 A 键可吐光弹；按 B 键为踢腿；按方向键兽王就可以升空飞行。③关底是一个眼球怪，向前发射出密集的眼球，只要用方向键操纵兽王上下升腾，用光弹攻击怪物的眼球部位，就可以将之摧毁。

第四关：①本关中的场景是一些熔岩石台，需要上下跳跃石台方能通过，稍一不慎，可能跌入深渊。②当取得第一颗魔丸后跳向上方的石台，再踢毙爬龟。此时不要急于前行，稍待片刻就出现第二只灰狼，可取得又一粒魔丸；再当第二次跳上一座短石台后，迅速跳往右面的石台，可获得第三颗魔丸。③获得三颗魔丸后，就变成熊人，按 A 键可发射光剑；按 B 键化身为巨大的光

球。④关底是一个龙头怪，它仰天的头部吐出成串的火球，要在躲避火球的同时，尽快投出光剑攻击怪物的躯体。

第五关：①兽王攻入水域，前进要缓慢，以攻击和躲避水中的游鱼和水怪。②取到三粒魔丸后变为鱼形人，按 A 键发射泡泡弹，按 B 键发出闪电。③关底是一头巨大的章鱼怪，它的要害在咀部。

第六关：①本关中出现毒蝎、蝙蝠、猪怪等较多的敌目标。当主角取得三粒魔丸后，化身为豹头人，按 A 键发出螺旋光弹；按 B 键施展飓风术。②关底是一只鼠怪，它发射出三向雾弹攻击兽王，需适时跳跃躲避，并攻击怪物的泡囊，方能取胜。

第七关：①火山地带出现两种怪鸟，对一种红色在天上飞的，主角只要不跳跃就无妨；对黄色在地面跳的，要当其出现时迅速踢毙。②获得三粒魔丸后化身为鹰人。当对付关底的人形怪物时，要主攻其下部躯体。

第八关：①进关就遇到羊头怪、忍者和滚地刺球的围攻，突破的方法一是利用红色高台；二是尽快取得三粒魔丸。②关底是一只鸡头怪，它不断掷出巨大的光刺，兽王化身为猫形人与他决斗，获胜的诀窍是善于同跳跃躲避敌方的攻击，并反攻怪物的头部。

鸡头怪被消灭后，正义之神雅典娜获救，回到了天国。

（5）节目评价

《兽王记》Ⅰ代是从大型游戏节目中移植过来，音乐很是优美，但画面和游戏效果一般，每一关也不太长。当主角未化身为兽形前，与某些怪物搏斗时显得吃力，设计的动作不够流畅。

27.《兽王记》Ⅱ代（WEREWOLF）

《兽王记》Ⅱ代（256K，单人玩）是日本 HTDEC 公司于 1991 年出版的战斗类节目。

（1）天才而疯狂的创造者

法耶博士是一个极具天才而又疯狂的创造者，他运用超世纪学科创建了一支由妖魔、鬼怪和恶徒等组成的队伍。法耶统率着这个邪恶的群体霸占了地球，这就使我们的行星又蒙受了新的灾难。人们使用各种武器与他抗争，但都无济于事。所有的人都被囚禁了起来，却只有一个人例外，这就是名叫法兹贝尔的终极战士。

法兹贝尔的外号被称为“狼”，他具有超凡的能力，可以在人形和兽形之间变换。当他变成兽形时，身躯高大，狮头猿身，披长发，外貌极其威武。看来只有他方能制止法耶的恶行，把地球人从被毁灭的境地挽救回来。

战斗吧！非凡的法兹贝尔！机会已经到来！

（2）主角的超凡能力

主角法兹贝尔可以在人形如兽形之间变换，且都具有超凡的能力：

①当主角为人形时，按住单动A键至身体闪耀发光时松开，可以口喷火焰。

②兽形时，按住单动A键至兽王挺腰举手且身体闪耀时，再松开A键，则大地震动，可严重挫伤敌人，但兽王自己也消耗4格能量。

③兽形时同时按一次A、B键，兽王即倒翻身跳跃三周。用这项技巧可以通过电网和带刺的机关等障碍。

④按B键和上键，兽王高跳翻腾。

⑤按“下、左”或“下、右”，兽王可钻进极为狭窄的通道。

⑥按B键和“上、左”或“上、右”，可顶着上方物体跳越深沟。

此外尚有一些特殊技法，将在攻关解析中介绍。要注意的是：本节目在游戏时，按A键为攻击；按B键为跳跃，这与一般的按

键操作功能正好相反。

(3) 游戏标志

小红心：补充四格生命值（生命值以 LIFE 表示）。

大红心：将生命值充满。

沙漏：增加允许的游戏时间（TIME 表示）。

红色 W 字母：人形时得到即变为兽形。

蓝色 W 字母：兽形时得到即恢复为人形。

红色小魔丸：取得后使敌力全灭。

绿色小魔丸：人形时取得无作用；兽形时取得五粒后，兽王的愤怒情绪激发至顶点，能力也更加强大，可以跳得更高，弯刀的击砍力量增强，但作用均有时限。已获得的黑色魔丸的数量，在画面的右下方“ANGER（忿怒）”栏内显示。

大魔丸（白色或红色）：取得后使主角隐身，但有时限。

1UP：增加一次游戏次数。

$：美元。收集一定数量后可增加接关次数。

(4) 攻关要领

①战斗现场上有一些物件中藏有固定的宝物，击打该物件就能显示出。这些物件是：a）标有“DON’T KNOCK（不可敲打）”字样的台子；b）竖立的花雕艺术品；c）方形箱子；d）油桶等。战斗过程中必须仔细搜索宝物，否则难以维持正常的战斗进程。

②每一关都有时间限制，在画面下方以“TIME（时间）”后的数字表示。当限定的时间快到时，会有报警声鸣响。

③主角在兽形时的攻关能力比人形时要强得多，因此要充分利用红 W 标志；而避免击出和触及蓝 W 标志。为做到这一点，砍击物件时要处于外侧，以免击出蓝 W 标志后而无法脱身。

④获得五粒黑色魔丸后，兽王的技能达到顶点，但魔丸随时间而消耗较快，因此要掌握取得第五粒魔丸的时机，以使用于关

键场合。

⑤主角在兽形时，具有多种绝技，必须充分掌握和发挥，非此就无法攻破某些难点。

⑥攻打关底的头目时，靠硬打硬拼是不能取胜的，必须采用相适应的战术。请游戏者参阅技法详解部分。

⑦游戏画面下方的指导栏中，LIFE 代表主角的生命值；ENEMY 代表敌头目的生命值，决战时随时注意观察，以决定制胜之策。

（5）技法详解

①第一关（STAGE 1） 勇士出征

被愤激情绪驱使的法兹贝尔出发去搜寻邪恶之首“法耶博士”的踪迹。一开始就遇到法耶创造的超级生物——“铁头”。这种人形的怪物具有钢铁般坚硬的头部，动作起来发出“嘣！嘣！”的声响。你必须掌握制服这种怪物的方法（因为它经常出现）：就是不可总是近身攻击，要打一着，退一步，这样就不致于被它的铁头撞着；必要时再加以魔法，则必胜无疑。打倒铁头后向前行，就是野外的林区，树上有忍者跳下，要且战且进。当到达一座石台处时，尽管从刺板上跳过去，损失的能量到下方窄道中去补足。石台下还有一些宝物，当操作技巧不成熟时，不可轻易冒险。通过石台后，第二名“铁头”出现，将它击倒可以获得一粒黑色魔丸，然后进入到一座房屋中。房屋分为好几层，必须从各层间上下迂回，以到达最右端。房屋中宝物甚多，有大红心、隐身丸、1UP标志、W 字母和黑色魔丸等，只按需要获取，以免无谓地浪费时间。当到达右端通道之前，先要闯过电网，为此可先跳上电网平台，然后倒翻身前进一段，可转回身前进一段使右方画面移出，复倒翻身前进……只有采用这种方法，才能安全通过电网到达右端的缺口部位。缺口右面的石柱中藏有大红心，不论是否取得，都从缺口处下落直奔关底。

关底：两侧有两根管子，管子中淌出绿色的液体，滴落地面后变成混身绿色的人形生物，这是另一种铁头怪，比前一种更加怪异。你要趁它形成人形的瞬间迅猛攻击，因为它形成人形之后不久，又将变为两颗绿色球体在空间弹跳，那时不但打不着，反会被球体撞伤。绿球弹跳不久后消失，人形又复现，再次抓紧时机攻击。如果在显出三次人形之前不能打掉铁头，主角的生命值将被耗尽；何况剩下的时间也已不多了。

②第二关（STAGE 2） 秘密水道

秘密水道中有很多宝藏，但也潜伏着很多凶险。兽王勇敢地进身探索。

探索水道的过程中，意外地发现了法耶建立在高空中的一处据点，兽王将渡过一段惊心动魄的历程。

a）地下水道探秘

地下水道中潜藏的敌角色不多，主要是一些毒蝙蝠和液体状生物。后者往往隐藏在水流中，要注意识别。

穿越水道的合理路线：先从第一座扶梯下落到水道底层，然后向右行，穿过第二、三座扶梯后直达右端，再折回从第三梯爬上地面。当从底层行进途中，要注意到石块连接处有一些不甚明显的缺口，小心失足；遇水流时不能直接穿越；首次探秘可尽量查明宝藏，以后可按需要获取。当从水道返回地面后，击退一名铁头的拦截再向右行，就是一座法耶囚禁地球人的监狱，人们在铁拦后向法兹贝尔高呼："FIGHT！FIGHT！"意思是："战斗！战斗！"，在人们的鼓动下，兽王的情绪更加愤激，飞快地向前追寻敌踪。忽然，一个头部很短的人形生物露面，但又迅即退缩隐去，兽王跟踪追寻，于是发现了空中基地。

b）突破高空险境

兽王沿着一根很高的柱子爬向空中，摩天楼群尽收眼底。

高空基地的上方已是云层，瞬忽电闪雷鸣，危机四伏；加以

基地结构是不连续的，而是由一些高低参差的平台所组成，从画面中看不到前面和下方情景，使兽王难以判断进取。通过高空险境的奥秘甚多，下面逐一揭露：

兽王先是登上了一座很大的平台，前方要经扶梯、高柱和多道平台，方能寻到敌踪，此行真是险象横生。当从大平台爬上扶梯时，第一次雷电袭击就出现，你必须先从油桶处取得隐身丸，然后才能登梯并爬上铁柱，再尽快向左方跳去，就落到第一座小平台上。由此平台取第二粒隐身丸后跳上第二座小台。从第二台再取第三颗隐身丸后跳向左方的铁柱，由第二根铁柱的顶端向左跳落到第三台上，再越过两根铁柱向左跳就是第四台。第四台的上方还有一座平台，可沿铁柱爬上去，取得宝物后回到第四台。最后，从第四台的最左端向上高跳，兽王就自动抓住上方的横梁，并自动沿横梁运行一段距离后，又从高空落下到秘密水道中，就达关底。

为突破高空险区尚需注意以下几点：第一，空中闪电只出现在大平台和第一、二座小平台的上空；第二，当隐身丸附近有其他的宝物时，要先获取后再取隐身丸，以增加其有效使用时间；第三，向柱子上跳时，要先按左键或右键抓住铁柱，再按上键或下键可沿柱上下，若想跳离铁柱时，可同时按B键或方向键；第四，小平台的上方有一些横梁，先按B键和上键使兽王高高跳起，至接近横梁时迅速按上键（松开其他键）就可以抓住横梁，并自动向前滑行，用此法可以越过某些小平台，但操作不慎将坠落鏖埃；第五，人形时无法通过空中险区，必须先取得大平台下铁桶处的W标志。

c）战胜关底大力怪

关底的大力怪，就是在地下上一度现身的那个怪物。它身躯粗伟，力大无穷，举着从空中落下的巨石砸向兽王，并步步进逼；当他挥手接空中巨石的瞬间，兽王被定身而不能活动……取胜法：

一落到关底后，就迅速接近大力怪砍出一刀，再立刻后撤躲避巨石。如此再进攻再后退，至怪物逼近身前而无路可退时，改为挥刀猛砍，只要先前几刀能砍着怪物且不被巨石砸着，在最后近身拼搏时，大力怪的生命值将先行耗尽而倒毙。

③第三关（STAGE 3） 智胜“火王”

第三关包括 3－1 和 3－2 两小关。

3－2 关 洞穴

洞穴的前一段是一些间隔的土台，土台上的凹处有宝箱，第一次击中宝箱显示标志，避过地火后第二次再取得宝物。然后从右方的扶梯爬上去。当首先到达土台区时，通常已拥有四粒魔丸，就不可在土台区再取第五颗，那样更不利于通过洞穴上方的丛林地段。

洞穴上方的丛林地段虽是平坦连续的，但因有背飞行器的敌人和隐身忍者的强力狙击，行进非常困难。要想将出现的敌人逐个击退是不可能的。唯一的办法是强行通过：当从扶梯登上丛林的地面后，立刻向右迅跑，除了迎击正面出现的忍者外，不可停留，一直跑到右端绝壁处跳下去，便安全地落到了一块空地上。空地上没有敌人，兽王可从容地从左侧的箱子处补足生命值，然后再从右端跳下去，就进入 3－2 关。

3－2 关 极其疯狂的基地

这是法耶博士狂性发作时的一项产物。基地构造之精妙、设防之严密，令人叹为观止。

本关中的敌人并不多，只有一个“铁头”和几名持枪的敌兵，都不难对付，关键是穿越基地的途径异常奥秘。下面将经过艰辛探索而获得的成功经验提供给游戏者。

主角开始出现在基地时，是位于基地的入口处，由此向前，可分为两种情况。

第一种情况是当主角为人形时。这时要先上扶梯至第二层，向

右过刺板后击倒“铁头”（变为兽形），再上扶梯直达顶层后又折返至下一层，然后向右行遇到扶梯后下至另一层，由此一直向右至见到一座巨大的平台的结构时为止。平台的结构上有一条很窄的通道，从楼层的方箱跳上去爬过通道到达悬空平台的缺口处，缺口的右面还有通道，但当你过去之后，却发现是一条“死胡同”，而缺口的下方又深不见底，何去何从呢？奥妙在于：当兽王站在缺口的右方平台时，你按住右键向右跳下（不可松键），虽然下方深奥莫测，但最终竟然会落到另一座小平台上，右方又出现了通路，是另外两座小平台，但每跳越平台的间隔处时，都会遭到电网的阻击。为越过电网，当然可以运用翻身倒跳的绝技，但很危险也没有必要，你可以强行向右面的平台跳过去，并切记在遇到电网阻击时也不可松开右键，用此法越过两座平台到达右面的楼层处，那里有大红心可补足能量，还有时间补充标志等。最后沿着一座很高的扶梯爬上去，向右到端部跳落，就达关底，“火王”正恭候着不速之客的光临。

以上是当主角进关口为人形时，若进关口处时已为兽形，就不必登上扶梯，可倒跳向右过通道（通道中有宝物），再上扶梯到第二层，可不和“铁头”遭遇而径直到达平台结构处，余下的路程就与上述的相同。

智胜“火王”：“火王”的模样与地球人完全一样，身材异常精悍，混身冒着熊熊的火焰，窜跳冲撞的速度快得惊人；它有时纵身跳起后消失，忽而又变成一团火焰滚滚而来……游戏者攻至此处，已是不易，而要战胜“火王”，常感束手无策。在此，向游戏者提供智胜“火王”的诀窍，以引导游戏者再深入一段游戏进程。

第一，从上方平台向关底跳落时，要按住连动B键和上键。这样，当兽王一落到下方的地面时，就能立刻跳起，以避过“火王”的第一次冲撞；第二，尽快跳到右方刺板前的方石块上急速

挥刀，此时如果"火王"只在远处掷火球，要设法引它跑动出击；第三，站到石块上以后，绝不可退让或变动位置，这样，当挥刀砍中"火王"几次后，他的动作就不再是难以捉摸而会变得有一定规律了；第四，最终要将搏斗方式稳定在这样一种情况下：那就是兽王砍中"火王"一刀（人形时击中一拳）后，立刻纵身垂直跳起，躲过"火王"来回跑动的一次冲撞；再下一次击中"火王"时，使它倒窜出去从左上方暂时消失；再次出现后又击中它并纵身跳起，依次循环，就可以使"火王"一次次地遭受打击，而兽王则不易受损伤。如此耐心地熟练操作，你必将胜券在握；第五，若能在落到关底前获得第五粒魔丸，则更为有利，但一般不易做到。

④第四关（STAGE 4） 丛林中的妖魔

这一关名为林区，而实际上是林区旁河中的一系列石台。石台之间有的间距很宽，只得利用圆木段过渡。木段是瞬间出现并很快沉向水底的；跳跃过程中还总有水怪从中蹦出；水域的中段还将出现驾飞行器的敌人等，攻关难度太大。

要点：a）水中的石台一般有两层，当欲从高层跳向低层时，只能在两层的接合处向下跳（按B键和下键）方能实现；b）从低层向高层跳不受任何限制；c）跳越第一根圆木的方法：前脚踏住石台边缘，待上方一出现圆木时，立刻高跳（B键加方向键）上去稳住脚，待水怪蹦出又落下时，向右紧跑几步迅速跳上右面的矮石台；d）跳第二根圆木的方法：前脚跨出石台，按连动B键和方向键跳上圆木，不要松键以从圆木上接连高跳向右方，越过蹦出的水怪落到右方一座很窄的石台上，然后再设法向右过渡；e）从窄石台向右方大石台过渡的方法：先原地跳一下，引出水怪，待水怪落下时迅速跳往大石台，一次不成，要设法落回小石台再次跳；f）仿照跳第二圆木的方法越过第三段圆木登上一座较长的石台，此时空中出现飞敌，在巧妙躲避飞敌攻击的情况下向右移动，当

接近端部时又会有圆木出现。仿照上述方法，再越过几次石台后就可登上一段河岸。沿河岸向右行，会遇到一些敌方角色，突破它们的封锁后，到河岸石端跳下去，就可以进入“水宫”与虫形水怪决战，而要战胜它，是非常艰难的，因为此时兽王的能量已所剩无几了。也就是说，要想突破关底，必须保存有较多的能量，并在陆地上得到补充，这取决于极其熟练的技巧与高度的智慧，方可望成功。

（6）节目评价

本节目的画面、色彩、音乐、人物形象及动作等的设计堪称上乘，可惜游戏难度太大。

28.《**勇士们**》

类别：双打射击片

容量：128K

出版日期：1989 年

本节目描述两位勇士进攻敌方阵地，消灭敌人的情节。敌方目标有步兵、坦克、装甲车、歼击机、轰炸机、武装直升飞机等；两位勇士可拥有冲锋枪、轻机枪和手雷等。整个节目共有五个等级、20 关。

（1）游戏方法

①选游戏模式：本节目可单人玩：也可以两人同时玩。单人玩时，按 I 操纵器的启动键就可以游戏；双人玩时，必须两个操纵器都有启动键，游戏时可用任何一个操纵器启动，另一个控制器也按一下启动键，就可选出两人同时玩的模式。

②按键操作：按单动 A 键为开枪射击；按连动 A 键为掷手雷；按“B、下、左”或“B、下、右”为主角贴地翻滚（此时不怕敌方攻击）；按“B、上、左”或“B、上、右”为主角直立翻滚（也可躲过敌方攻击）；按方向键操纵主角行动和移动瞄准框。

③标志：画面中出现手雷、机枪和五角星等标志。游戏开始时，主角拥有30枚手雷，以后每获得一枚手雷标志，就可以增加两枚手雷；获得机枪标志后，射击速度增加，灭敌威力加强，但子弹有限量；若获得一个五角星，可得500分。游戏时，画面左下角显示拥有的手雷数量；ENEMY栏显示被消灭的敌目标数，当方格全部变黑时，就通过此关。

④接关：当画面下方指导栏内出现"PREASE START"字样时，按启动键可就地接关三次。

⑤攻关成绩统计：本节目可以对每次攻关的成绩（得分）进行统计，并编号贮存于统计画面中。统计画面共五栏，自动筛选出五次最好的成绩记载于统计栏内，每次游戏结束时都可以观看。成绩编号的操作方法：当每次攻关结束后，就显示"GAME OVER"等样，接着又显示"PLAYER 1"和"PLAYER 2"字样的两块黄色的牌子，牌子上有A、B、C……等字母及符号。用方向键操纵可移动的小方框套住某个选定的字母或符号，再按A键就可以将之显示于大方框内，输满三个后按启动键，就显示出统计画面。上面纪载着本次的成绩、编号和攻到的最后关次。当编号时若字母选错，可选"PUB"消除；若需要空格，可选"SPA"；若不欲编号，可选"END"直接回到起始状态。

（2）攻关技法

本节目共有五个等级，分别用LEVEL 1～5表示，每一个等级中有四关。游戏需从第一等级的第一关开始，循序深入。每次游戏共5条"生命"，并可接关三次。

①攻关时，不可总站在固定的位置上一味射击而急于求成，而要统观战局的进展情况，灵活运动。必要时翻滚以护身。

②开始时尽可能多获取手雷，并将之运用于关键场合，如炸毁敌机动目标和众多的敌人等。随着攻关的深入，补充手雷将越加困难。

③战场上的建筑物都可以击毁，以使敌方暴露，有利于战斗。同时，可获得更多的五角星和武器标志。

④必须用瞄准框瞄准敌目标，攻击方有效。调节瞄准框时要先进行射击，否则瞄准框将随主角移动而无法准确操纵。

⑤敌方在地面上活动的机动装备，除可使用手雷攻击外，用枪也能击毁，但费时费事。

⑥战斗时，要善于利用主角前方的障碍物为掩体，可减少被敌击中的机会。

⑦节目每一等级的第四关的关底，都出现难以攻破的敌目标：LEVEL 1－4 是一架武装直升飞机；LEVEL 2－4 是一艘潜艇；LEVEL 3－4 是三座炮架；LEVEL 4－4 是一列军用火车；LEVEL 5－4 是 7 个炮座，最难击毁。它们都各有弱点，要区别对待。

（3）节目评价

本节目的游戏画面呈立体状，颇为新颖。游戏方法也富有特色。当两人玩时，战斗气氛浓郁，场面紧张而又激烈，是一部不错的射击节目。

29.《赤影》(BOSS CHARGER)

《赤影》是一部以忍者为题材的游戏节目，容量 128K，单人玩模式。

忍者是日本古代的一种神秘武士，他们武艺高强，善施法术(忍术)，多以除暴安良的形象出现。其中有一类忍者，现身时佩带假面具，本节目中的主角就是这样一位忍者，“赤影”是他的称谓。

（1）操作方法

按 A 键跳跃；按 B 键使用兵器或法术；按方向键操纵主角的行动；按暂停键后，再按方向键可选兵器或法术，再按 A、B 键启用；按选择键可显示统计画面。

（2）游戏标志

红心：在该标志处按上键，可获得兵器或忍术；

红丸：隐身；

白丸：增加能量；

青术：快跑并投掷月牙镖；

白术：化身为持长矛披盔甲武士；

兵器类：按指导栏中显示的顺序有弯刀、飞镖、手雷、地雷和铁蒺藜；

宝物类：按顺序依次有捆仙索、羽弹、光弹、水弹和三分身；

通讯机：开通秘密通道之用。

（3）各关技法详解

本节目分前、后两部份，共有 18 关。

游戏的难点是必须找到三台通讯机，以得到三份残图，合并成一张完整的彩色宝图，再设法开通进入神秘山庄的暗道，与庄主进行决战。主角在战斗过程中，需要击败敌方武士、侏儒兵、恶鹰、毒蛇、妖婆、雷电人、变形妖、蛙怪等多种敌角色；还要闯过火焰关、空中浮毯区、浮标水域和螺旋柱机关等。

①前一部份：共有七关。

第一关　庭院

主角沿着庭院的房屋前进，当到达第五间房屋处，按上键进入可获得捆仙索，用之对付关底持柏腾跳的敌武士，三击中可毙。

第三关　林区

一开始就出现一头巨大的恶鹰，凶恶地向主角扑击。可以趁恶鹰迎面飞来时用铁蒺藜掷打其头部，反复击中多次后就可将之击毙。然后沿林区前进。当到达第一个红心标志处，按上键获得手雷；到第二红心标志处，可得到羽弹和光弹。关底是一个变形妖，它忽而变成人形，忽而又变成薄片飘飘然飞起。只能趁它变成人形时用飞镖攻击之。

第三关　郊野

沿途有一座座的茅屋，还有两座井架。到第二座井架处时，跳上去按下键，可进入井中获得地雷。关底是一个铁甲护身、手舞大刀的敌武士。用铁蒺藜攻击将无济于事，只能使用手雷或弯刀。

第四关　林区

一开始也出现一只恶鹰，仍然用铁蒺藜对付；当前进通过地面的缺口时，要跃上对面的树技，以躲避地面的伏敌；到有红心标志处，获取水弹和“三分身”。关底首先出现一只蛙怪，使用铁蒺藜缠住它贴近攻击。随后又出现一只不断跳跃的巨蛙，从它的口中不时吐出小青蛙来咬忍者。忍者在躲避的同时，跳起将手雷投入其张开的口内方能杀伤它。

第五关　林区

本关中不出现恶鹰，只有很多侏儒兵和蒙面敌人。关底是一名颈挂念珠的僧人，他的腰间悬着一个葫芦，举手将葫芦一抬，就释放出一簇火焰向前喷出。忍者必须在树梢间灵活跳跃躲避，并乘火焰喷过的间隙时跳落地面用铁蒺藜攻击。

第六关　山洞

从一座门进去后就是一个较长的山洞，地面间有很多缺口，边发射暗器边跳跃前进，尽快直达关底。关底是一名善于腾跳的持长矛武士，它先掷出两支飞镖后，就跳起使长矛向忍者刺将下来。与敌武士格斗时宜站在中间位置，左右闪避并发暗器，可将长矛武士击毙。继而又出现毒蛇，张着血盆大口欲生吞忍者。毒蛇的身体有剧毒，绝不可碰及，只能在毒蛇的身体两侧往复跳跃，俟机用手雷炸它的头部（其他武器无效）

第七关　火山地带

路程很短，也无敌踪。关底是一座佛像机关，佛像手舞砍刀，口中喷吐铁弹，击毁它的诀窍是：不可左右活动，而只站在佛像正中略偏左的位置处，连续发射手雷即可奏效。

佛像机关被击毁后，第一台通讯机出现，跳起就可取得。此时按选择键，你就可见到取得的第一份彩色宝图。至此，前一阶段的攻关已经成功，继续前行，进入后一部份。

②后一部份：共有 11 关。

第一关：与“前－1”关的场景相似，从第三座房屋处按上键进入，取得第二份宝图。

第二关：与“前－2”关相似，从红心标志处取得白忍术。

通过第二关后，来到一处十字路口，路口的四条通道与前一部份的各关都相通，并可以往复循环，如入迷宫而不得出路。有的游戏者误以为节目到此已终止。其实不然，节目的精彩部份尚在后面。那末，怎样突破迷阵呢？这里需要运用第一项诀窍。即先向十字路口的北路前进，到达一座庭院，当攻至庭院的第二层中时，可见到一幅书有一个“忍”字的壁画，你用弯刀砍向“忍”字，通讯机标志即时显现，取得后就拥有了第三份宝图。若此时按选择键，一幅完整的彩色宝图就呈现在你面前。然后出庭院又回到了十字路口。下一步就是要设法开通进入神秘山庄的暗道，这又需要运用第二项诀窍。即从十字路口再次向北路行进，经过山门、长廊和一条金色的通道后，可到达一处北面无通路的丁字路口，若从显示出的其他三条通路的任何一条前进，则只能回到十字路口而一无所获。突破的方法是：按暂停键调用通讯机。这时，奇迹出现了，丁字路口的北面竟然呈现出一条通路，由此路长驱直入，迈入另一番新的境界，也就是后一部分的第 3 关至第 11 关。

第三关　浮标水域

水域中间隔地设置着一些红色的浮标，从浮标上快速跳跃前进，直达关底，就可见到一条若隐若现的毒龙挡住进路，只要不碰及毒龙的头部，不断发射铁蒺藜，就可将之击毙。

第四关　上缩火焰关区

区内共有七道设置于上方的火焰机关，机关下有缺口。要趁火焰上缩时低跳（轻按 A 键）通过。缺口两侧都有敌人，下蹲可以躲避他们发射的子弹；对缺口对面的敌人要先击毙后再跳过去。

第五关　下缩火焰关区

区内的火焰机关设置于下方，需当火焰下缩时高跳通过；到中途能量已不足时可击杀侏儒兵取得白丸作补充。

第六关　跳台区

从上层通过比较容易。跳跃时要掌握好起跳点和落点，并避免在闪动的跳台上落脚。

第七关　升降柱区

区内有很多红色柱子上下伸缩，只要不被伸缩柱所挤压，就可以安全过关。关底是一名挥战刀的武士，贴身近攻，可以制服。

第八关　螺旋管区

前进时注意螺旋管的不同旋转方向，并躲避上方落下的刺柱（可连续前进以躲避）。关底是一名发射光环的怪佛像，因它是固定不动的，故可从正面或侧面从容攻击之。

第 9 关　震动毯区

一张巨大的地毯在抖动着，其中心部位还不断发射出光环。需跳跃越过光环并尽快通过。

第 10 关　雷电区

行进时有闪电从后方袭来，高跳就可以躲过。关底出现的雷电怪人，是一个很难斗的家伙。取胜诀窍：进关底后站在原地先不要动，待电怪发射闪电时下蹲躲避，不久怪人就会走近身前挥刀砍来，此时向后略退至怪人刀砍不着的位置，用弯刀（其他武器无济于事）还击。当怪人放电时再下蹲躲避，经几个回合后就可将怪人击倒。随后又出现一名耍棍的女妖，用弯刀或“三分身”可轻易将之击败。

第 11 关　神秘山庄的殿堂

殿堂内首先呈现出一片碧蓝色，一条巨大的毒蛇从宝座后蜿蜒而出，口中喷吐毒涎，向主角扑咬，击毙巨蛇的诀窍：第一，必须使用手雷向巨蛇的头部及身躯投掷；第二，不必躲避蛇喷出的毒涎，关键是不可被蛇体碰及，为此，必须及时高跳向两侧躲避；第三，硬拼或急于求成都不能成事，必须有耐心地跳跃闪避和攻击。巨蛇被击毙后，殿堂旋即转变成金黄色，手持狼牙棒的庄主终于露面，原来是一名老妪。对付她就比较容易了，只要使用分身术或用弯刀迅速近身攻击，就能除去这个恶徒之首。

正义战胜了邪恶，庄主被击毙后，罪恶的神秘山庄也倒塌而沉没于大海之中。

（4）节目评价

《赤影》是128K容量中的优秀节目。其内容丰富多趣；操作难度虽不很大，但必须运用智慧和技巧，并掌握攻关诀窍，方能将节目彻底打通。

30.《**太空战斗机**》（GYRUSS）

日本KONAMI公司1988年出版，单人玩战斗射击节目，容量256K。

（1）故事内容

公元25××年，人类为了摆脱邪恶的世界，不得不驰向太空，这是一次向死亡挑战的冒险行动，但勇敢者将获得成功。

太空战斗机开始遨游宇宙，从太阳系的最外围开始，历经海王星（NEPTUNE）、冥王星（PLUTO）、天王星（URANUS）、土星（SATURN）、木星（JUPITER）、火星（MARS）、地球（EARTH）、金星（VENUS）、水星（MERCURY），最后奔向太阳（SUN）。每经历一个星球需要通过4关，整部节目共20关。

（2）独特的游戏方式

节目设计的游戏方式很独特。每一关的画面都是固定的，太

空战机只能在画面中的一个圆形轨道上旋转，需要射击的目标从轨道中心向四周扩散，构思别具新意。

（3）按键操作

A 键：战机发射激光弹。游戏开始时，战机只拥有一枚激光弹，当击毁一个四棱飞行物时可增加一枚，最多可增至七枚。其拥有量在画面的右下角有指示。

B 键：战机发射机关炮。游戏开始时为单束，击毁棱形飞行物后可变为双束。弹药量不限。

方向键：操纵战机沿固定的轨道转动。

（4）游戏标志

1UP：游戏开始时为 5 架战机，获得一个 1UP 标志或得分（SCORE）每增加 5 万分，就可增加一架战机，最多可增至七架。

（5）游戏模式选择

有 GAME A 和 GAME B 两种模式供选择，二者的区别只在于方向键的操纵方式不同。

GAME A：当战机处于画面的下半部时，按左键为使战机顺时针旋转；按右键为逆时针旋转。当战机在上半部时，按键作用正好相反。

GAME B：不论战机处于轨道上的任何位置，按左键总是逆时针旋转：按右键总是顺时针旋转。

B 模式操纵起来比 A 模式困难，相当于游戏难度增加。

（6）游戏要点

①要尽可能多击中棱形的飞行物，以加强武器并增加得分。

②每一关出现的敌目标数量都是固定的，当全部被击毁后就过关。

③有的飞行物对战机不造成损害，多击中后可以多得分。

④每进入一个星球后，就出现“机会关（CHANCESTAGE）”，在该关中没有障碍飞行物，出现的全是得分目标，每击中一个得

100分，结束后有击中数量和得分统计。

（7）节目评价

本节目的英文名是“GYRUSS”，意为“回转”，充分表达了其独特的游戏方式。节目的别名称为“刺激的娱乐”，游戏时别有一番趣味。祝愿你在这项冒险的旋转游戏中获得成功。

31．**《双鹰出击》**

《双鹰出击》是美国1989年出版的战斗射击片，描述两架武装直升飞机攻克敌方阵地的情景。

节目容量为128K，可两人同时玩。

（1）游戏方法

A键：战机发射强力波动弹；

B键：其他武器攻击；

游戏时，击毁敌方目标后，就出现武器和波动弹等标志，其含义如下：

W：绿色球形炮弹；

P：加强武器威力；

S（黑色）：飞机小加速；

S（黄色）：飞机大加速；

箭头：红色柱形炮弹；

剪刀：有黄、绿两种颜色，均代表高速导弹；

飞艇：强力波动弹。发射后画面中的敌力全关。战机拥有的波动弹数量显示于画面的左下角。当出现可击出波动弹的敌目标之前，可听到报警声。

（2）接关方法

每次游戏共三架战机（每位游戏者），被全部击毁后出现“CONTINUE”字样，随后自动回到标题画面，游戏又需要从第一关开始。若想接关，需当出现“CONTINUE”字样时，按A键一

次，就可以接关，限定为三次。

（3）节目评价

本节目共五关，场景和游戏效果都不错，游戏难度略偏大，这也是一般射击类节目的共有特点。

32.《**捍卫战士**》I **代**（TOP GUN）

KONAMI 公司 1988 年出版，容量 128K，单人玩模拟空战节目。

游戏时，画面中显示出 F－14 型歼击机的驾驶舱，上面有多种操纵仪表，并有信号等显示，与真实的飞机相仿。游戏者就利用操纵仪表与透过机窗观察到的空中情况，进行模拟空战演习。

（1）按键操作

A 键：操纵机枪射击；并在飞机加油或降落时进行连续加速。

B 键：控制导弹发射，按一次开始追踪目标，再按一次发射导弹；当飞机加油或降落时，按 B 键进行减速。

方向键：操纵飞机的上升、下降和左右飞行；操纵瞄准框移动。

启动键：空战时呼叫加油机，每关限用一次。游戏开始前，按启动键出现导弹选择画面，一共有 3 种导弹：

T—11 型导弹——攻击力为 4，共有 40 枚；

T—22 型导弹——攻击力为 8，共有 20 枚；

T—33 型导弹——攻击力为 16，共有 10 枚。

用选择键选导弹型号，选定后再按启动键开始游戏。

（2）操纵盘显示内容

①机窗上有机枪小瞄准框，大方框是导弹瞄准框。

②操纵盘的左面自上到下是高度表（ALT，单位英尺）、速度表（SPEED，单位英里）、燃料表和水平高度表。

③操纵盘中部是多功能电脑显示屏，可显示周围的敌机情况，

指导战机加油和着陆等。

④操纵盘的中下方是飞机损坏情况表。

⑤操纵盘右方自上到下是导弹剩余数量、导弹的型号及其他仪表。

⑥电脑显示屏上的英文指示：

TAKE OFF（起飞）；LANDING（着陆）；LEFT（向左）；RIGHT（向右）；DOWN（向下）；UP（向上）；CONTROL（操纵）；SPEED UP（加速）；SPEED DOWN（减速）；CONNECTED（连接成功）；LOCK ON（捕获）；ALT：200（高度保持200）；SPEED：288（速度保持288）。

（3）特技操作

①攻击敌目标：将敌方目标套入小瞄准框内，按A键就向目标发射机枪子弹；将敌目标套入大瞄准框内，按一次B键导弹开始瞄准，当红灯亮时再按一次，导弹就准确地射向目标。

②摆脱敌方追踪：当电脑显示屏上出现“LOCK ON”字样时，表示我方战机已被敌方“捕捉住”，必须迅速摆脱，摆脱的方法是使战机急速地上、下或左、右改变飞行方向。

③加油：当燃油即将耗尽，出现报警声时按启动键呼叫加油机，此时加油机自右向左飞来，并伸出加油管。此时操纵A、B键，使深绿色的加油管对接到显示屏上的十字符号处，就可以实现加油。

④降落：每一关结束时，需操纵战机降落到航空母舰的甲板上。这时，控制SPEED为288，用方向键和A、B键操纵飞机对向甲板跑道，当高度为200时，操纵机头略为上抬，然后滑向跑道。

（4）版面介绍（共有4大关，8小关）

第一大关：这一关是飞行训练，敌方出动约50架米格式战斗机进行拦截，可使用T－11型导弹和机枪迎击。最后进行着陆训

练。

第二大关：海空大战。海上有敌舰艇发射炮火，空中有敌方的飞机进行拦截。可选用T－11型导弹和机枪迎战。关底是敌方的航空母舰，可使用导弹对它攻击。作战时若油料快耗尽时要及时加油。

第三大关：沙漠激战。沙漠中有敌方的碉堡、装甲车、导弹发射台等，火力很是猛烈。为此可选用威力最大的T－33型导弹作战。关底是敌方的军事基地，将其彻底摧毁后就过关。

第四大关：共需经过四个战区，分别要进行空战、海空战、空对地战，最后是攻击敌方的航天飞机发射场。战斗将更加激烈。当取得最终胜利后，飞行员胜利返航。

(5) 节目评价

本节目在模拟战机驾驶方面很是逼真，游戏时需有耐心而且要求技巧性较强。此外，由于游戏画面的直观性不强，节目的游戏价值取决于游戏者的兴趣及爱好。

33.《捍卫战士》Ⅱ代（海湾空战）（TOP GUN THE SECOND MISSION）

日本KONAMI公司1989年出版，容量256K，可两人同时玩的模拟空战节目。

《捍卫战士》Ⅱ代与“Ⅰ代”是同类的作品，其主要的差别是“Ⅱ代”可以两人同时玩，于是就有两位主角，在本节目中，他们受命应付紧急情况，分别驾驶F－14雄猫式战机巡航，迎战入侵之敌，并消灭敌方的秘密武器装置——宇航战船。两位捍卫战士面对强大的敌人，他们能完成任务安全返航吗？这就取决于游戏者操纵战机的技巧了。

(1) 游戏选择（PLAY SELECT）

1P GAME——一人作战训练；

1P VS GAME——一人对抗实战；

2P VS GAME——两人对抗实战。

MODE——方式选择。

上述字样显示于标题画面中，用选择键选择，再按启动键。

方式（MODE）选择包括两项内容：

①按钮选择（KEY PAD SELECT）

用方向键可选择以下任一种方式：

NORMAL（正常方式）——选此种方式游戏时，按上键使机头抬起，并使飞机顺时针翻转；按下键时作用与上述相反。

REVERSE（相反方式）——按上键机头压下，并使飞机逆时针翻转；按下键作用相反。操作难度相对增加。

②背景音乐选择（BGM SELECT）

用选择键选以下任何一种方式：

ON——游戏时配音乐；

OFF——游戏时不配音乐。

上列①、②两项操作完成后，按启动键回到标题画面。

（2）导弹型式选择（SELECT MISSLE TYPE）

标题画面显示时，按启动键，再按A键，就显示导弹选择画面。每架战机在攻每一关之前有三种导弹可供选择配备。

①响尾蛇热寻式导弹（SIDEWINDER）：训练时60枚；实战时9枚。

②麻雀式导弹（SPARROW）：训练时40枚；实战时7枚。

③凤凰式导弹（PHOENIX）：训练时20枚；实战时5枚。

用方向键选定导弹型式，再按A键就自动进入游戏画面。

（3）按键操作

A键——飞机加速；

B键——按住连动B键，就可以不断发射机枪子弹，当敌机被套中在小瞄准框内时，就被击中；当被套中在大瞄准框内时，导

弹就自动发射。若使用单动B键时，需连续按两次方能发射导弹。

方向键——按上键或下键，可抬起机头、压下机头或者翻转；按左键或右键，可使战机侧飞，连按两次，战机可作全周横滚，这种特技被称为“掷骰子”，可有利地躲避敌机的攻击。

（4）攻关技法要点

①利用显示屏操作。屏示屏上的内容自左至右显示如下。

航空地平仪：第一小屏显示机身的左、右倾斜度；第二小屏显示机身前、后的倾斜度。

雷达（第三小屏）：下方为破坏程度计量器；屏中间显示敌我双方的相对位置。

危险信号灯（第四小屏）：共有四格，自上而下分别表示“敌目标出现在视野内”、“捕获敌目标”、“被敌方捕获”和“被敌方击中”。

作战参数指示屏（最右方小屏）：分别显示“SPEED（飞行速度）”、“missile（拥有的导弹数量）”、“missileTYpe（导弹型号）”、“LIFE（受损计量）”。

电脑监示器（操作屏的中下方）：它象一个电子的自动驾驶仪，发出控制指令或警告信号。其中显示的英文词含义参考《捍卫战士》Ⅰ代中的说明。

②不能总是保持单一飞行方式和速度，特别是危险信号灯闪亮时，要迅速操纵战机摆脱敌方的追踪。

③当画面中显示敌方发射的爆炸弹花时，要迅速躲避。

④当潜水艇、坦克、森林和激光束出现时，就不能作特技飞行了，而只能中速飞行，以免战机喷出较多的尾气而被敌方击中，或因飞行速度太慢使飞机熄火而坠落。

⑤作战时，可按住连动B键，使机枪连续射击，当大瞄准框套中敌机时，电脑会发令自动射出导弹。

⑥当两人玩时，除共同对付敌人外，还可以练习对打，要适

当掌握时机。

⑦每一关作战成功后，要降落到航空母舰上，以补充油料和装备。降落时，必须按照电脑监视器显示的指令操作，要控制飞行速度为288；瞄准框对准母舰；“UP”指令时抬起机头；“DOWN”指令时压下机头，战机方能安全着陆。

⑧两人作战时，战局的显示结果中：WINNER 表示胜利者；DEFEAT 表示失败者。

（5）版面介绍（共有三关）

第一关：摧毁敌方的所有核潜艇。然后，摧毁携带导弹的“黑杰克”号巡航轰炸机。

第二关：利用隐藏在路边树林中的能够使机关炮导弹失效的坦克为你开路，直到你发现并射中来自天空的具有双重破坏性的“享德·阿尔弗”号直升飞机。

第三关：在躲避卫星发出的激光束的时候，必须高飞通过一段闪光的风暴区。当遇到敌人的“星球大战”空间往返飞船时，就接近终点了。

（6）节目评价

节目除具有“Ⅰ代”的特色外，增加了战机的功能和作战的趣味性，操作也比“Ⅰ代”方便。

祝愿你在空战中成为WINNER！

34.《**翼人**》（**双翼人**）（AEROBATICS）

《翼人》又名《双翼人》，是美国1988年出版的传奇性故事节目，其实质是一部射击片。节目的容量为128K，可两人同时游戏。

（1）节目内容简介

本节目一共五关。前四关中的每一关均包含两段自动移动的纵向画面、两段自移的横向画面和两个固定画面；第五关除上述

画面外，尚增加一个固定画面。随着关次的变化，画面的场景也有所不同。

主角的背上有一双翅膀，通常在空中飞行，在某些横向画面中，也可以落地行走或站立。

（2）按键操作

A 键——投弹。只能攻击地面目标；炸弹数有限量。

B 键——武器攻击。按威力等级由小到大可分为：单束枪、双束枪、火柱、波动球和月牙激光等。战斗中，击中特定的飞行物，就出现“P”标志，每获得一次，武器的威力就提高一个等级。

（3）选关、无限加命和增强装备法

①选关密码

按住 A、B、左，再启动，可选第 2 关；

按住 A、B、右、下，再启动，可选第 3 关；

按住 A、B、下，再启动，可选第 4 关。

（注：节目中的关次是倒排的）

②无限加命法

正常的游戏次数规定为三次，按下述操作，可使游戏次数增至无限。

方法：游戏开始后，先暂停，再按住 A、B 键启动。

③增强装备法

游戏过程中，随时按上述“无限加命”的方法操作，当能源充足时，可使武器的级别增加，但最多只能达到波动球的级别；若能源不充足时，反而降低武器级别，操作时要注意。（能源显示于画面的左下角）

（4）攻关要点

①某些横向画面中，需要用武器射击以打出通道。

②宫殿前的怪兽像需用炸弹攻其头部，方能摧毁。但不必要对所有的怪兽像都进行攻击，以留下定量的炸弹摧毁靠近宫殿门

口的两只怪兽。

③炸弹是限量的，且只能用于攻击地面上的目标。

④击毁某个特定的敌方炮座，将使你有幸运进入奖励关。奖励关是一条横向通道，内中没有敌情，你可以尽性收集长廊中的鸟像、蛇像、人头像、武器标志及红心等，从而快速地增加得分，并加强武器装备和能源。

⑤每一关的关底，都是一艘飞船。只有当它发出红光时，击中其中心部位为有效。对第五关的飞船，当攻击至它失去战斗能力后，还要用炮火打通飞船中心的通道，进入另一幅画面。这里将出现一座忽隐忽现的敌炮台，将炮台摧毁后，你的攻关战斗就彻底胜利了！

（5）节目评价

本节目的画面绚丽多姿，敌方的角色多种多样，内容极富有幻想色彩。又由于节目设计了多种密码功能，使游戏者将攻无不胜。

35.《**机械战警**》Ⅰ**代**（ROBOCOP）

《机械战警》Ⅰ代由日本DATEEAST公司于1989年出版，节目容量256K，单人玩的战斗类节目。又名《铁甲威龙》。

本节目是描述机器人警察进击匪巢、营救人质并最终击毙匪首的故事。

机器人警察的编号为“警—001”，它体重113.4公斤，身高1.88米，披软盔甲，能徒手搏击，或使用手枪、冲锋枪和火箭筒等武器。它英勇善战，但必须在战斗过程中不断补充能量，方能保持旺盛的战斗力。

节目的情节和画面丰富多彩，趣味性和真实感强。各关的战斗方式各异，有徒手搏击，或使用各种枪械。敌方出场的有徒手歹徒、持枪或持火焰喷射器的敌人、狼犬、机器人、摩托车、直

升飞机、装甲战车、坦克炮车、机械虫等，匪巢中还设有各种机关。

节目共6关，在某些关之间，尚穿插有打靶游戏。这是一项独出心裁的新颖设计，饶有趣味。

（2）按键操作

A键：控制射击。除不能向正下方射击外，可以向其他7个方向射击。

B键：击拳。

选择键：使用盾牌保护面部，若盾牌被敌人枪击中后，需再按一次，才能重新举起。

先按暂停键，再按方向键，可以选择武器。

方向键：控制射击方向、操纵主角行动、进出房间、上下楼梯、下蹲取武器、取能源和时间标志等。

（3）游戏标志

游戏时，画面中和画面下方均显示符号和标志。

T：表示剩余的战斗时间。每关均有限时，获得画面中的闪电形标志，可增加时限。

P：表示能量。也要不断补充，方法是获取带P符号的能源瓶，就可以补充能量。

WEAPON：表示武器。有手枪、冲锋枪和火箭筒三种，均以形象化的标志表示。画面下方武器栏内的数字表示某种武器拥有的弹药数量。其中手枪子弹无限量；其它有限量。按暂停键和方向键，可以观察弹药的贮备情况。

FUNCTION：表示战斗功能。有战警头像、拳头、指针盘和E字母四种，前三种显示不同的战斗功能，用于指导游戏进行；最后一种为时间和能量消耗的报警标志。

SCORE：战斗得分显示。

INDICATION：指示时间和能量的消耗情况。

（4）接关和选关

①接关：攻关失败后，显示统计画面，按启动键后，选“CONTINUE”可接关两次；若选START，则回到第一关。当接关两次再失败后，节目出现中间画面，可同时按A、B、选择、启动键后，再选“CONTIONUE”，按启动键，又可以接关无限次。

②选关密码：见本书“游戏节目密码”。

（5）各关技法详解

本节目共六关。

第一关：战警首先沿石铺道路进入匪巢院内，遇到了徒手歹徒和狼犬的袭击。狼犬的进攻方式有两种，一种是跳扑；一种是贴着地面冲过来，要分别用站立和下蹲的姿势防卫。当行进至一座房屋框架处，上楼梯可取得能源。过房架后，战警拔枪，击毙歹徒和摩托车手，并补充时间。随后，出现敌方的武装直飞机，可用枪击毁，并再次到得能源。最后，进入弹药库，看守的机器人挥拳扑来，开枪无济于事，只能用连击拳打倒它。

第二关：美国大使馆的办公大楼中，大使被歹徒拘为人质，要设法救出。

战警先进入大楼底层，左行进入第一间屋取得冲锋枪和子弹，出门后继续向左行，越过第二道门直上二楼。

登上二楼后，有两条途径可找到人质。一条途径是向右行，越过三道房门直上三楼，进入一间“机关室”；另一条是捷径，即从二楼向右行进第一道门，到达一间空屋内，战警要走到房间的右侧，用拳头连击屋柱至房屋震动而屋柱断开缺口后，从缺口进入就是一条地下暗道，由暗道长驱直入，也可到达上述的“机关室”。进室后，同样到右侧击屋柱。此时，有带齿的机关板向战警逼近，可返身用拳将其击毁。然后继续击柱。若拳击时不见屋柱震动，就要退回左侧，再回来击柱，直至打开缺口为止。然后从缺口处跳入，就到达人质所在的办公室。

由于歹徒将人质挡在他的面前，战警若轻率开枪，将击中人质，人质喊叫呼痛，战警的能量值也相应减少。唯一的办法是按选择键举起盾牌先护住面部，当歹徒开枪后人质下蹲时，迅速向歹徒打出一枪，再按键又举起盾牌，等待下一次机会。当歹徒被击中三枪后，就会放开人质，战警就可以接近歹徒，用拳攻击(仍不能开枪)，就可将歹徒打倒。大使先生随即走向战警，不断地说："THANK YOU　(谢谢)!"此情此景，非常生动而逼真。

打靶关：节目的第二关和第四关的后面，均穿插有打靶游戏关，该游戏对打通本节目有重大作用。

当画面一转到打靶关时，画面中将连续出现活动的枪靶，此时，游戏者要用方向键操纵十字准星，对准枪靶按 A 键射击。如果能在 30 秒内至少击中 30 个枪靶，在以后的攻关中就能自动接关一次。这对进攻最后一关显得尤为重要。

第三关：本关是一座设有多道隔墙的四层楼房，必须按正确的路线行进，顺序如下：从一楼至二楼后，乘左电梯到四楼，由此乘左电梯返三楼，再至四楼，又返三楼后，从画面下方的斜梯至二楼、一楼，然后再返三楼，由此乘右电梯到二楼、一楼，最后进入匪徒盘踞的小屋。

若不按上述路线行进，就不能到达关底小屋；也不能取得冲锋枪、火箭筒、能源和时间等补充标志。

进入小屋后，先用手枪击退右上方电梯中的歹徒，再迅速换上冲锋枪，迎击三名扔手雷的匪徒。

注意：第一，进行中不要漏掉标志，尤其是时间标志；第二，取到机器人守护的火箭筒后，必须留到下一关中使用。

第四关：进攻时掌握以下要点。

①下蹲用手枪击毁爬行的机械虫，并收集随后出现的多种标志。

②对斜向喷发的喷火机关，要掌握其喷火的方向和喷发的时

间，俟机通过，不可硬闯，否则能量损失很大。

③当转弯的子弹射过来时，可回转身下蹲躲避，并恰好击退从后方扑来的匪徒。

④对垂直喷火的机关，可先引发，再后退用手枪斜向击毁。然后尽快通过，以防再次喷发。

⑤对从暗道中升上来的坦克，可站在适宜的位置，用手枪连续射击。

⑥击毁坦克后，进入暗道，前方是一辆机械炮车，要提前准备好火箭筒。进屋后立刻靠近炮车，向斜右上方轰击它的炮筒，两炮后可将之击毁；若此时没有火箭筒，就只能用手枪射，但要及时躲避炮车射出的子弹和旋转的炮筒。击毁机械炮车后，就通过第四关。

第五关：敌方的基地，攻关难度增大。

①进攻到一座楼房的末端时，有一名发射火箭弹的歹徒出现，击毙后可得到火箭筒，为获得更多的火箭筒弹药，要多次进退，引歹徒多次出现，击倒他六次后，可获得六发火箭弹（最大限量），用以攻击后面的难关。

②遇到敌方的武装直升飞机时，用枪将其击毁。

③当到达设有坠铁机关和有一名敌火炮手的场地时，迅速换上火箭筒。当坠铁运行到头顶上方时，用一发炮弹将机关击毁，使它停止运行；再换用枪（留下五发火箭炮弹到下一关用），从场地的最左侧向上窜下跳的敌火炮手射击。

第6关：由于攻关难度大，所需时间也长，因此必须在第四关后的打靶关中，取得一次自动接关的机会，方有可能攻克最后一关。

开始时，要通过一段向左运行的传动带区，难度较大，这时，千万不可慌张，要沉着应战：用枪射击直升飞机和歹徒；用拳击毁运行过来的铁桶（注意不要被铁桶爆炸所波及），尽快通过这一

地段。本关中也将出现一辆像第四关中那样的坦克炮车，为节省时间，尽量不用枪击而用一发火箭弹将之击退。本关的关底，也是一辆机械炮车。对付的方法：首先用火箭筒轰击，当它被击中六次后，还能继续活动，这时，主角要立刻退到左侧，然后伺机接近坦克，用枪向斜上方射击炮车的炮筒，经反复攻击，终可将其击毁。

至此，匪首被击毙，匪巢也彻底复灭。

（6）节目评价

从本节目的游戏中将能体会到，节目的设计比较精细，人物和景物的配置逼真，游戏既紧张激烈而又着重技巧，游戏难度适中。

36.《**机械战警**》Ⅱ**代**（ROBOCOP Ⅱ）

《机械战警》Ⅱ代由日本DATEEAST公司于1990年出版，节目容量为256K，单人玩战斗类节目。

节目的主角与“Ⅰ代”相同，也是编号为“警－001”的机械人警察。

（1）机械战警的特殊任务

警方司令部根据情报，发现在称为“胭脂河”的地区有一座秘密的核试验基地，这是某个暴力集团所非法建立的。在这个地区中，到处放置有核弹，地下还有贮存仓库，要进入这个到处都有核辐射的地区，是人力所不能及的事。为此，总部派遣1号战警去执行这项特殊任务，它受命去销毁非法制造的核弹；逮捕那些暴力集团的头目；解救被绑架的人质并摧毁核试验基地。

1号战警忠诚地接受并执行交给他的使命，进入了神秘的胭脂河地区。在行进途中，不断清除核弹，并找到了隐藏在地下的仓库。在核试验基地中，装置极为现代化，战警必须灵巧地操纵吸盘、滑槽座和喷气机具等前进，最后到达基地的中央大厅，并

将之彻底摧毁。当1号战警胜利完成任务，正欲返回司令部之际，却意外地遭到了2号机械战警的袭击，这是怎么一回事呢？欲知缘由，请看下文分解。

（2）基本操作

①按键

A键：跳跃。与方向键配合可控制跳跃的距离，并能使战警在空中转身后落下。

B键：控制武器射击(当战警贴近敌人时自动转换为拳击)；开动喷气运载工具等。

方向键：操纵战警的行进方向；下蹲；控制喷气工具和滑动盘的运行等。

②标志

游戏画面的上方指导栏中：标有N字样的是核弹（NUKE），其后面的数字为已清除的核弹数目；电池形标志代表战警的能量，其后面的数字为能量值；中间显示的头像等标志为司令部给战警指定的捕捉或解救的目标，其后面的数字为已捕捉的目标数；右上角为得分；左上角为每一关的时间限制数。

游戏画面中：标有N字样的物体代表核弹；“W”代表武器；“I”代表隐身衣；时钟代表游戏时间补充；子弹夹代表子弹。此外，还有补充能量的充电器等。

③接关：选“CONTINUE”，可无限次接关。

④标题画面中显示的字符含义和运用

标题画面中显示六种字符，按方向键选择，按A键即可启用，再按A键恢复标题画面。

六种字符的含义如下：

START：启动节目。

CONTINUE：接关。

HI SCORE：最高得分。按A键显示八大关的敌头目名称和

最高得分；游戏进行中，也出现此画面，但人名有空缺，此时用方向键选画面下方的英文字母，按A键依次输入空栏内，再按下键即恢复画面。随着游戏的深入，最高得分相应自动调整。

ONE (TWO) PLAYER：一人（或两人轮流）玩。

MUSIC ON (OFF)：配音响或（不配音响）。

(3) 攻关须知

①每经过一段战斗历程后，战警收枪入套（算一小关），随即出现统计画面，统计画面的右上方为战警清除的核弹百分数，左下方为捕捉或解救的指定目标的百分数。

②每一关中，都有司令部给战警指定的目标，如敌头目、人质或控制装置等，在游戏画面上方有形象标志。当此类目标快出现时，形象标志就闪动；标志后并即时纪录达到的数目。对指定标志，战警只要碰到就算获得；开枪击中无效。

③游戏过程中穿插有打靶关。打靶画面中出现多种人物形象、时钟标志、核弹和子弹夹等。射击目标是持枪的人物和核弹，只有当击中的总数达到60时，方能进入下一关。打靶时，用方向键移动十字准星对准目标，当准星的四角转动时开枪，目标就被击中。若打错一名目标，将被罚多打20个目标。打靶时，必须注意搜寻画面中出现的时钟和弹夹，击中后可补充时限和子弹。画面中的左下角显示指定的目标数；中间是子弹拥有数；右下角是限定的时间。如果在上一战斗关中清除的核弹和捕、救的指定目标数较多时，则不出现打靶关而直接进入下一关。

④本节目设计的主角动作比较新颖，有两种操作技巧必须熟练掌握。

第一：在《战警》Ⅰ代中，主角是走动行进；而“Ⅱ代”中，战警是滑动行进，操纵比较困难，按方向键的动作必须灵巧，绝不可过猛。多作练习后，则熟能生巧。

第二：本节目中的跳跃动作特别多，跳跃的高度有时超出画

面，加以战警的脚底打滑，因此，一要准确控制落点；二要落下时必须站稳，为做到这两点，推荐两种操作技巧：一种是当战警跳出后，立刻按方向键使战警在空中转身后再落下，以此法可调节跳跃距离并使落下时立足稳固；二法是不在空中转身，但要使战警在落到实处后，再向上垂直小跳一、两下，也可以缓冲前滑的惯性而稳住身形。

⑤关中常有暗道和捷径。经暗道，可进入贮藏核弹的地下仓库，以清除更多的核弹；通过走捷径，可越过某些难关。具体情况将在攻关技法详解中作介绍。

（4）各关技法详解

本节目的游戏画面中没有明确标明关次，实际上有八大关，每一大关中尚包含有小关。

第一大关：战警来到被称为“胭脂河”的地区，沿途都有栈桥，行进时可以从桥上走，也可以从地面上通过，但以捉到指定目标及清除更多的核弹为目的。本关中的指定目标是佩墨镜、戴鸭舌帽的人物。

注意栈桥的中段都有缺口，小心跌落。本关中的每一河区都出现一名指定目标。过第二条河后，地面上有充电器，可补充能量。对隐藏在地面下的敌人，蹲下连射就可以击毙。

在第三条河的上方，依次有低、中、高三座栈桥。从高的栈桥中段的缺口处跳下，落到河中的一座平台上，再跳到右面的石台上，可找到地面上有两块光滑的石板、由此位置按下键就可以进入地下仓库。仓库中没有敌人，只有放置在各个位置的核弹，尽可能清除，不论是否走完仓库的全程，都将从第四条河的右岸出来，再右行接近第五条河时，先击毙河对岸的敌人，然后跳过河去就出关。

第二大关：战警进入敌基地。基地中的指定目标是穿绿色衣裳的人质。进关后，先救出第一名人质，然后需要通过第一道电

网。电网每放电两次为一间隔，在此间歇期可安全通过。当到达第一组升降台左侧的平台时，先将升降台上的女兵击毙，再跳上第一个升降台，然后还要跃上第二、三升降台。由于升降台是上、下交错起落的，宜从高台向低台跳，比较容易掌握。通过这一组升降台后，还将有两座升降台，当到达至最后一座升降台时，先救出下层的人质，再从上层通过。再行进一段就可越过最后一道电网，落到一座小平台上，右面的大平台就是关底。但大平台的上方有隐藏的压锤，所以一跳上大平台后，就要向右直冲关底，以免被压锤砸着。

第三大关：战警到达一座现代化的敌方基地，在这基地中通行，需要借助弹簧装置、吸盘和喷气运载工具等。本关中的指定目标仍然是穿绿衣的人质。

进关时，战警是站在一个小平台上。右面的大平台上，有两处弹簧装置，装置的上方有两个吸盘，跃上平台后，要跳越过第一个弹簧装置，然后踩到第二个装置上，弹簧就会把战警弹向上方，并被上方的吸盘吸住，吸盘自动运行到一座小平台处将战警放落。在小平台的右面，有一个圆盘形喷气运载工具，战警要乘它通过第一组齿轮区。操作的方法：跳到运载盘上后立刻按 B 键，使运载盘喷气，以维持它在空中的升降动作，再配合操作方向键，使运载盘向右运行，通过第一组齿轮机关。运行过程中，不能碰及齿轮，否则将从盘上跌下。齿轮区的中段有两道电网，可以在通过两道电网后继续向右；也可以从两道电网中间上升，就进入捷径，越过部分区段后到达又一座小平台上。再用同样的方法通过另一组齿轮区。途中不论是否跌落，都能到达一座平台上。利用此平台上的弹簧弹往上方的吸盘，就被自动送到一座小平台上。右方的大平台上有一名人质，但人质的前方有隐藏的压锤，通过时要小心。以后，再通过一个升降台和几座平台以及两道电网后就可以出关了。

第四大关：战警又出现在胭脂河。本关的指定目标是穿绿衣戴帽子的胖家伙。进关后，先只能从栈桥上走，上桥之前先将窗口中的敌兵干掉；下面水中还有敌人向上打枪，待其潜入水中时可以通过，但必须掌握好时机，若在跳跃过程中被其开枪击中，战警将跌落水中而使该次攻关失败。当到达第二栈桥处时，要从地面上走，以取得三向枪（W 标志），用以射击水中或窗口内的敌人。但因子弹有限量，故要节约使用。由此前行每到达岸边和桥头时，都要略为停顿，一是因前方可能有铁轮滚出；二是因水中可能出现伏兵。随后，当登上一座最高的栈桥时，要缓慢行进至右端下落，并按住左键，以落到下面河中一座光滑石板铺垫的平台上，按下键进入暗道。出暗道后，再经过栈桥过河，就达关底。

第五大关：战警来到核试验基地的污水处理工厂。到处都在冒着毒气泡，行进中若碰到，轻则损失能量，重则被碰跌落，只有那些小而密集的气泡则无妨。战警进关后要立刻开枪，以打掉对面持火箭炮的敌人，然后跃上带弹簧装置的平台。从本关开始，战警的前进要依靠某些弹簧装置将身体弹起，落到远处的平台上。弹簧装置上有多个弹簧，其弹力各不相同，可选择使用，以控制落点。但这样比较麻烦且不易掌握，建议采用前面介绍的弹跳技巧。在本关中，一共要弹跳四次，第一次落到一座蓝色的平台上；第二次落到一座有人质的平台上；第三次落在一名人质上方的平台上；第四次落到一座右方有浮动台的平台上。浮动台是环形转动的，当它接近时跳上去，然后在浮动台旋转下一周时，将右方平台上发射火箭弹的敌人打掉，再跃上平台。前方尚要通过一组滑槽装置。装置中有几个圆盘，圆盘在槽中滑动。有的圆盘上是空的；有的上面有敌人。战警可以登上一个空圆盘，用方向键操纵圆盘的运行。当点按一下方向键，圆盘就自动运行一段距离至岔道处停住，再点按再前进；若按住方向键不放，圆盘将不停地运行，后一种操作方法较难掌握。运行过程中不能碰及其他圆盘

及气泡，否则战警将跌落盘外。运行的路线可以有多种，游戏者可尽情发挥。今介绍一条安全而简捷的路线，操作时点按方向键的顺序如下：右、上、右、右、下、右（稍停）、下、右、右、下（稍停）、右、上、上、右。如此就使圆盘运行至滑槽的终点，再跃上右方平台就出关。本关中的指定目标是穿绿衣的不戴帽的女兵。

第六大关：战警开始挺进核基地总部。本关和第四关相似，需要通过多条河道，但难度增大。本关中的指定目标是穿绿衣戴礼帽的胖家伙。进关初，勿仓促前行，必须先取得左方栈桥上的三向枪。前进不久，从一座栈桥左端的地面上可取得隐身衣（I 标志），其使用有时限，要尽快前进。当通过铁桶地段后，河右岸的地面上有暗道入口。从地下仓库回到地面后，再右进不久就出关。

第七大关：本关包含两个小关。

①第一小关：核总部。指定目标是穿绿衣不戴帽的女兵。进关后，从第一座弹簧装置上起跳后，要运用前述的弹跳技法控制落点，直至落到持火箭筒的敌兵面前，然后迅速打掉两名发射火箭弹的敌人后，从两个叠放的木箱向上方的吸盘跳去，便被送到一座绿色的平台上，再越过一组小平台后，利用一个独立的弹簧装置弹落到一座蓝色平台上。前方又是一组滑槽装置，操作顺序如下：右、上、右、上、右、下、右、右、停。以后还有两座平台和一组滑槽，最后跃上有女兵的平台就出关。

②第二小关：这里是核总部的控制室，室内只有一名持火箭筒的敌头目，这是一个非常难斗的恶棍，只有用下述的方法才能打败他：一开始，他处在固定的位置上向战警发射火箭弹，一发高；一发低，此时战警不可前进，只在原地以下蹲和跳起的方式射避射过来的火箭弹，其间也可以用枪还击，但以躲避火箭弹为主。稍倾，敌头目扔掉火箭筒奔向战警，并挥拳出击，此时，战警要迅速下蹲按住 B 键，就可出拳连击，直至用拳将恶棍捣出控

制室为止，最后从弹簧装置跳上控制台，右行出关。

第八大关：共有五小关。

①第一小关：中央大厅的二楼（FLOOR 1）。指定目标是穿红衣绿裙的女孩（人质）。本关中有一些旋转的水晶球，可用枪击飞或跳跃避过，以前一种方法较好。还有一些固定的火箭炮座，极难击毁。到达一斜向运行的升降台区时，要在登上第二座升降台后，先击毁右方平台上的机关炮，再跃上平台。以后的情况与上述相近，过关难度不太大。

②第二小关：中央大厅三楼（FLOOR 2）。指定目标与二楼相同。本关中有一些绿色的小圆形平台，迅速跳上后可躲避火箭弹的袭击。此外，机关炮和固定的火力装置比二楼要多。关中的斜向升降台是三个为一组，其情况及攻关技法与上一关基本相同。

③第三小关：中央控制厅四楼（FLOOR 3）。指定目标是装在玻璃容器中的“模拟人脑”。本关需要经过两组特殊动作的平台，关中还出现一种快速牵引导弹，攻关难度较大。首先要从站立的平台向右面的三个升降台跳，以到达一座大平台，大平台的右面是另一组升降台。本关中的升降台的动作特点是战警不能只在上面站立不动，而要不停顿地跳跃，以免升降台沉落。操纵时要用连动 A 键与方向键配合，最好是不停顿地连续跳过三个升降台后到达大平台。大平台由四个方块组成，当走近第三个方块时，后方将飞过来一种牵引导弹，若不及时下蹲躲避，就会被导弹带走，穿越一段距离后又被扔下，攻关就告失败。这种导弹在本关中出现两次，另一次是在上方有一组小平台，下方是一座大平台位置的右端。若行进时注意观察，可以在导弹出现于画面的左上角时及时发现。另外，行进途中，会遇到一些带齿的夹板，它每动作四次后就收起，此时可安全通过。而对于一种在滑槽中运行的炮架则可以用枪击毁。最后通过另一组特殊动作的升降台和几座平台后就出关。

④第四小关：中央大厅五楼（FLOOR 4）。进关后，先跳起打掉前方的炮架，然后跳落到平台上，从平台上向右行进过半时，就要注意后方的牵引导弹的袭击。前方有四座间隔开的弹簧装置，需要连续依次弹跳，以落到一座大平台上，此过程的操作必须准确。从大平台右行接近端部时，又将出现牵引导弹，要及时下蹲躲避。以后从特殊动作的升降台跳往右方的另一些平台。在登上平台之前，务必将前方的炮先击毁，随后经过两座有夹板的平台之后就是出关口了。

⑤第五小关：战警登上了中央大厅的屋顶。战斗是在星光灿烂的夜空下进行的。景色迷人。屋顶之间有一些栈桥、固定台和活动台。行进途中，要注意躲避空中落下的爆炸物（也可用枪击毁）、喷火器、充电弹和突然跃出的敌人。本关中的指定目标是着绿衣黄裤悬挂着的人质。本关中，由于突然跃出的敌人较多，因此在每次跳跃之前必须慢行并略为停顿，待击毙跃出的敌人后再前进。对光电弹封锁区不可硬闯，要先在其弧形弹道线的空隙处蹲下暂避，待光电弹停止发射后再前进。当到达有三座浮台处时，要在相邻两台靠近时跳跃；当登上中间浮台时，尽可能取得充电器补充能量。本关的时间限制比较紧迫，行进时要掌握好进度。通过本关后，正式战斗结束，节目的设计者安排了新颖的结尾——意外事件。

意外事件：疯狂的002号机械战警。

当1号战警离开被摧毁的核基地时，意外地遭到编号为“002”的机械战警的拦截，原来2号战警的控制系统已经失常，它已被暴徒所利用而背叛了司令部。于是，两者之间展开了激烈的战斗。

2号战警与1号战警的形貌回然不同，后者是人形；前者却象一辆机械战车，它装备有火箭炮、光电炮和机关枪，火力很强，而且能快速行驶冲撞目标。1号战警与它进行了三次不同方式的战

斗，终于将其击毁。

第一次：2号向1号发射火箭弹、光电弹和机枪子弹，并时而快速冲撞。而1号战警只是站定在最左侧连续向2号射击，并以下蹲和跳跃的动作躲避火箭弹，对其他的火力不去顾及。当二者的能量值（画面下方显示）均为99时，2号被击倒，但其机构仍在运转。不久，又发生了第二次战斗。

第二次：2号战警从晕眩中苏醒后，又向1号进攻，并且在上下方均增强了火力，机枪发射出的是螺旋式子弹。1号仍用第一次那样的方式迎战，当能量值各为99，而且1号未被火箭弹击中的情况下，那台邪恶而有害机器再次败北而脱逃。

第三次：2号又进行反扑，火力更加猛烈，特别是下方的连发子弹，迫使1号战警不能象上两次那样只是站定回击，而不得不经常地跳跃；只有在2号发射的火力偏向上方的瞬间，下蹲射击。此次战斗从第二次延续过来，若1号已遭伤害较大，则与2号的能量之比为65：99，便无法取胜。重新开始的第三次战斗，若能量值均为99时，只要操纵得法，必能获胜。

1号战警完成了特殊的使命，挽救了城市免遭毁灭。司令部夸奖它："WELL DONE（干得好）!"。为吸取教训，司令部对所有的机械战警进行了检查和改进，使它们能可靠地为人类服务。

（5）节目评价

《机械战警》系列节目是日本DATE公司的优秀作品，尤其是"Ⅱ代"，其游戏顺序和动作设计方面都有许多创新。它不象一般的战斗节目那样只是冲冲打打，也没有那种纯机关性的场景。在节目的某些战斗阶段中，战警的行动要借助于移动吸盘、活动台和喷气动载工具等，玩起来颇具新意。

37.《**未来战士**》（RYGAR）

《未来战士》是一部传奇性的战斗类节目（容量为128K，单

人玩模式），由日本 TECMO 公司于 1987 年出版。

（1）雷嘎的传奇故事

在遥远的未来，人类的文明异化，地球人又返回到了远古的原始时代。那时，地球上的其他生物却已高度繁衍进化，它们盘踞在地球上的许多角落，不断为害人类。人类赖以生存的地域已是越来越狭小，于是奋起而抗争。在诸多的斗争事迹中，名为“雷嘎”勇士是最令人敬佩的。他孤身一人，深入异地，与一群怪异生物进行了殊死搏斗，人们坚决支持他；神僧一路上为他指引迷津。终于将为害人群的怪类消灭，英勇的雷嘎被封以“未来战士”的光荣称号。

（2）指导画面的运用

游戏时随时按暂停键，就显示出指导画面，正确运用指导画面中所涉及的功能，是攻关取得成功的基本条件。

①腕力和胸力均随击杀敌目标而增加。胸力增加，可使生命格（可拥有的最大生命值量，最多 12 格）增加，战斗中再取得小血瓶，就可使生命值增加；腕力增至一定值时，主角所使用的链锤威力增至极限。

②每得到一颗五角星，精神力增加一格，最多七格。精神力可输入到方框内的三项栏目中，以获得不同的战斗效能：第一栏可增加链锤威力，需消耗三格精神力；第二栏为调用闪光雷法力，需五格精神力；第三栏为使生命值充满，消耗七格精神力。操作时用方向键指定栏目，按 A 键启用。

③五个小框内显示战斗中可获得的五种宝物，分别是：铁钩、滑轮、索弓、盾牌、猪头。

④大框内显示另两种可以获得的宝物，即大血瓶和钥匙。

（3）宝物功能及使用方法

主角可以拥有的宝物共有七种：

①铁钩：铁钩后带有绳索，按方向键和 B 键投出铁钩钩住物

体，主角就可以沿绳上下。

②滑轮：主角靠近有绳索的木桩，当听见一声响时，滑轮就挂住绳索，再用方向键操纵主角沿绳索滑行。

③索弓：主角靠近木桩按B键，就可射出绳索系于两个木桩之间，再使用滑轮过渡。

④盾牌：增加主角被敌方攻击时的承受能力。

⑤猪头：增加生命值。

以上五种宝物可同时拥有。后两种宝物勿需按键，就可自然发挥作用。

⑥大血瓶：可大量补充生命值。用方向键选定后，按A键启用。

⑦钥匙：用于开通进入最后一关中的兽精宫殿的秘道。使用方法后叙。

（4）攻关要点

①本节目的接关次数虽无限制，但为避免游戏中断并保持最强的战斗力。宜在游戏开始后，尽早将生命值加足、腕力加满、精神力储备七格，攻关时并随时补充。

②第三关是连通很多关的枢钮，其地形和各处通路比较复杂，必须弄清记准。

③必须得到除大血瓶之外的六种宝物，方具备挺进最后一关的条件。而且宝物中的铁钩、滑轮和索弓还必须按顺序取得。

④进攻第一至第七关时，必须按顺序进行，以后各关（除最后一关外）的攻击顺序可以酌情变通。

（5）攻关顺序及行进路线

本节目的各关不是连续排列的，也没有标明关号，各关的通路又错综复杂，实在令游戏者煞费脑筋。今为叙述方便，按攻关顺序大体上划分为13关。

第一关　第一断崖区

进关后，一直向右行，至右端出门。

第二关　山峦

从底层向右行，接近右端时沿绳攀上另一层，再左行至有门处进入。

第三关　凹坑地段

从出门处的凹坑（A 坑）的左通道出去，上行再向右到一小屋。入屋取得铁钩，再返回 A 坑。又从 A 坑的右通道出去，沿河向上再向右至另一坑（B 坑），最后上台阶进小屋出关。

第四关　河岸

沿河岸一直向右，至终端出门进入第五关。

第五关　林区

进关后一直向右至无树可跳时，向上投铁钩就可以挂住，沿绳上升后向右进门，击毙门内的怪兽后进右门取得滑轮。出门后是处于 B 坑的左侧。

第六关　第二断崖区

从 B 坑的左通道出去，左行过两条河，继续沿路左行至一小门处进入，再右行至终端出门。

第七关　地下洞天

进洞后一直向右，遇门后进入，经过另一地段后又回到地洞，再从两门中间的半圆台处下落，通过两层高台后从右端进门，击杀巨蜘蛛取得索弓，出门后又是第三关。

第八关　再登山峦

从 A 坑下方的门回到第二关，登左面的相邻山峦，在接近顶层的右端小门旁有一木桩，用索弓和滑轮过渡，一直向右至终端出门。

第九关　高塔

从底层不断向上攀登，达顶层后逼近双头龙猛烈攻击，击毙后进小屋取得钥匙。出门后顺原路返回 A 坑。

第十关　地下广场

从A坑的左侧出去，下行再向右迂回，过一条河后即沿左岸上行，再向左至一木桩处，由此过渡至对面的小岛，然后进门。出门后向广场的右上方行进，过一道深沟后改左行至第一隔间，过隔间下方的另一深沟后，一直向左再折向右，最后进石柱中间的门内，击杀怪兽取得猪头。出门后又回到小岛。

第十一关　第三断崖

从上一关的小岛回到B坑，出右通道，向右穿过两个凹坑后，上台阶进小屋，再一直向右出门。

第十二关　空中石台

先一直向右，到右端后向上挂铁钩攀升至另一石台，由此台的木桩向右过渡，至终端挂铁钩下落，再向左至终端再下落折向右，至右端再下落，然后一直向左进门。攀上石台击杀怪兽后可取得盾牌。出门后又是第三关。

第十三关（最后一关）　兽精宫殿

兽精宫殿是一座异常华丽而宏伟的空中建筑，但必须开通秘道方能进入。这是本节目的最大难点，也是游戏的最精彩之处。

攻关诀窍：由第12关回到第三关，再进入第四关。然后攀上右面的第四根立柱，直达最上方的左侧横梁。由此横梁向上挂铁钩，不断攀升至立柱顶端的右横梁处，再向上已无通路，但可以见到右上方有角狮雕像的建筑群。此时，按暂停键调出指导画面，用方向键选钥匙，再同时按选择键和B键，可听到音乐声改变了，然后按启动键恢复游戏画面。这时奇迹出现了，只见立柱右上方的天空中出现了一扇门，门上有一道绳索下垂。沿着绳索爬上去，进门后就到达兽精盘踞的宫殿。

决战要点：①登上兽精的空中宫殿后，沿宫墙右行，从右面的宫墙处可找到入口；②宫殿中有一些影子怪出没，不断引出后击杀之，可补充能量；③进宫后向左行进，在到达左面无门的院

子之前要找到大血瓶。然后从无左门的院子的南门进去，架两次索道后不久就到一个大院子。从大院向左经过石柱区，再沿路前进，就找到兽精的盘踞地；④在进入兽精盘踞处之前，要将生命值加足；⑤兽精是一条双头怪龙，靠近它的头部后，不断跳跃攻击，不难将其消灭；⑥与兽精搏斗过程中，必要时可启用大血瓶以补充生命值。

兽精被消灭后，宫殿的窗户开启，透过窗口，可见到白鸽在天空中翱翔，地球人又暂时获得了平静与安宁。

（6）节目特色

①操作难度不大，而攻关诀窍是至关重要的；

②游戏过程中，可不断增加主角的攻击能力，且有诸多宝物可以使用。

③可随时击杀敌角色以补充生命值。掌握适宜时，游戏可连续地玩下去，而不致于半途而废。

④节目的画面、人物动作和音乐等都很精美。

38.**《联合大作战》（中东战争）**（SILK WORM）

《联合大作战》（256K、双打）是一部战斗类节目，由美国SAMMAY公司于1990年出版。

（1）“模拟人脑”反叛

1990年，科学家经过精心研究，制造成功了模拟的人脑——“MH—C2”。但意想不到的是，MH—C2的智能超过了它的创造者。它开始违抗指令，甚至于妄想接管地球、统治人类。为实现这项阴谋，MH—C2开始控制地球上的武器，并建立了它的基地。

为挫败MH—C2的阴谋，拯救人类，罗吉尔将军命令罗伯特和斯特沙两位勇士，分别驾驶科伯尔号武装直升机和派特号吉普战车，向反叛者的基地进击。一场人脑与模拟人脑之间的较量开始了。

（2）游戏方法

①按键操作

A 键操纵直升飞机的射击方向或使战车腾跳；B 键控制射击；方向键操纵直升机和战车行动。

②游戏标志

画面中只出现奖励标志，它在两种情况下出现：第一，敌方的组合式战机被击毁时，当第一次获得后，可增强武器的威力，并奖励一万分；第二次可奖励两万分。第二，关底的某些特定目标被击中一定次数后出现，获得后可奖励 40 万分。

③游戏计分

本节目实际上是射击游戏片，当击中不同目标后有不同的得分。节目规定的游戏次数为三次，若得到五万分，可增加一次；到 20 万分再增加一次；以后每 20 万分都可增加一次。随着得分的增加，画面上方的指导栏中相应出现多种标志。当出现了大的鹰形标志时，可获得最强的战斗力。

④选游戏模式

当标题画面显示时，选“1PLAYER”为单打；选 2PLAYERS 为双打。当选择画面显示时，选 HELI 为直升机；选 JEEP 为战车。

（3）接关注意事项

每位游戏者均可接关两次，操作方法如下：当画面显示 HELI CONTINUE 时，按主操纵器的 B 键为直升机接关；当显示 JEEP CONTINUE 时，按付操纵器的 B 键为战车接关。操作方法不可错误，否则将丢失游戏机会。

（4）攻关要领

①本节目虽可以一人玩，但就节目的名称和设计特点而言，两人玩时，能充分体现节目的游戏特色；也只有战车和战机之间配合默契，方能突入敌方的纵深地区。

②击毁敌方的组合式飞机，可获得游戏次数和武器的嘉奖。当

敌机的组合部件刚出现时，就立刻向机头部件射击，往往可在飞机未组成前就将之击毁。

③从第三关开始，我方战机宜低空飞行，以躲避快速巡航导弹的袭击。

④敌方的阵地上，常埋设有一种“陀螺地雷”，对战车的威胁很大；但也可加以利用。方法是先由战机向地雷射击一次，陀螺雷就被引发而旋转上升，战机和机车都可以将之截获（需停止射击），使短时间内不怕敌方攻击，甚至可直接撞毁敌方目标；另外，当陀螺雷上升时，若击中它而发生爆炸，可以使出现的敌目标都被炸毁。当两人玩时，陀螺雷宜由战机对付，当战车的武力加强至前下方也发射枪弹时，也可以攻击地雷，否则只能按 A 键和右键跳越通过。

⑤除第八关外，每一关的关底都出现一种敌方的重型战斗装备，越来越难对付，尤其是第六关和第七关。对于这些目标的攻击，飞机和战车都必须处于有利的作战位置；由于最后的成败决定于战车，这一点对战斗显得极其重要，否则绝难闯过关去。具体的攻击方法将另行分别叙述。

（5）实用战术

节目一共 8 关，战术要点如下：

①第一关：蓝天下，远处是雪山，近处是一片翠绿的草原，衬托出土丘和羊群。两位勇士各驾战车和战机出发。敌方的飞机、坦克和导弹也迅速作出反应，尤其在通过导弹发射井时，务需掌握住时机。

关底——敌坦克。攻击战术：战车驶到坦克的炮塔下；直升机稳定于坦克的左前方，共同向坦克的炮塔开火。

第一关的难度不大，游戏者可练习联合作战的战术。

②第二关：夕阳映红了天空，战机和战车傍山前进。本关中有两座火力配置很强的山峦和从后方驶出的移动式导弹发射架，

对前者可配合作战；后者需要由战车迅速将之击毁。

关底——敌武装直升飞机。战术：我方战机迅速拔高，再随同敌机往下降落，并同时横向射击敌机；战车驶到敌机下方，向上射击。敌机的要害部位是机头。

③第三关：黄土高原。本关中出现一种三向发射炮架，战机降到最低空躲避；由战车驶近摧毁之。途中还将遇到两架停靠在土坡上的大型直升机，其火力很强，可使战机升空，与战车上、下夹击，封锁住敌方的火力，方能顺利通过。在越过第二架直升机后，战机需立刻降到低空，以躲避横空而过的导弹袭击。

关底——敌方的履带式战车。战车上装备有机关炮和隐藏的导弹发射仓。攻击战术：战车驶近目标；战机活动于目标的左斜上方，当敌车的导弹发射仓开启时，击中仓内的导弹发射筒为有效。

④第四关：绿色的草原上，耸立着已折断了的石柱，一些残破的石台上，有敌方的火力装置。本关中敌方发射的导弹特别多，地面上的火力也明显加强。

关底——敌武装直升机。对敌战术：战机避开正面；战车驶到敌机的下方，一同向机头开火，不难将敌机击毁。

⑤第五关：沿海岸线挺进。沿途将遇到较多的单排式和多排式的导弹发射井，还有敌方的高速歼击机，游戏难度开始增大。

关底——与第三关型式相同的履带式战车，火力装备更强，可按在第三关使用的战术迎击。

⑥第六关：居民区上空的夜战。敌方在空中投放了障碍气球，较难击毁。地面上还多了一种行驶很快的机动战车，向我方战车冲撞过来，战机要立刻低空扫射掩护。此外，横空而过的导弹很多，迫使战机低空飞行。

关底——另一种型式的武装直升机，也有暗藏的导弹仓，很难击毁。攻敌战术：战机处于斜上方；战车处于敌机的下方，都

需要灵活地运动，方能有效地攻击敌机。敌机的要害部位在头部。

⑦第七关：再次穿越海岸。海岸旁人头形的炮车特别多，战车较难击毁它；要由战机从它的斜上方攻击，同时注意躲避炮车向空中发射的多束炮弹。

关底——敌方的特种装甲战机。

敌机特点：机身上装有不怕炮火袭击的装甲，其唯一的要害部位是机头上两个长条形的窗口，却经常处于活动装甲板的保护之下。装甲板偶而开启，然时间极短，也只有在这时，击中窗口为有效。此外，敌机发射的炮火的覆盖范围大且炮弹密集。

取胜战术：本关关底是节目中的一大难点，若不攻破，就无法进入第八关——MH—C2 基地，这对游戏者的技巧和耐心将是很大的考验。当关底的战斗开始后，我方战机与敌机周旋不久，就会被击落，只剩下战车孤身奋战。这时，必须将战车驶到唯一的有利作战位置，也就是敌机右窗口的右侧边缘的下方。在此位置，不会被敌机的炮火击中。然后就可以向敌机的窗口连续射击（战车不可再移动），大约需要 7—10 分钟的时间，才能将敌机击毁爆炸。

⑧进攻 MH—C2 基地。MH—C2 基地是一条很长的通道，里面装置有各种移动的和固定的火力设施，一齐发射出猛烈的炮火，有的移动火力点还会突然迎面撞来；导弹仍不时横空而过；最难应付的是一种很小的云片状飞行机关，当它出现时，洒落一片弹雨，几乎将整个通道封闭。

进攻本关时，除了前面采用过的战术之外，还要做到：a）当活动机关向战车撞来时，可一方面向它开火，一方面快速向前行驶，就可以安全避过；b）当导弹从通道中穿过后不久，必定随后出现云片状飞行器，当它洒落弹雨时，战车和战机要迅速前后活动躲避，只要反应敏捷，操作熟练，可以安全通过，若能掌握云片装置出现的时机将其击毁，技法就可谓高超了。

两位勇士突破艰难险阻后，终于到达基地的核心部位，只见 $MH-C_2$ 装置正在旋转运行，在它的周围，炮火已比较稀疏，勇士们从容接近，将装置一举击毁，整个基地在30秒内炸成了一片废墟，战斗似乎结束了。

画面中随即展示了基地内部被摧毁的场景，图像和色彩相当美丽。勇士们驾战机和战车沿着基地视察，当到达基地的控制大厅时，忽然发现有一张控制座椅，但座位已空。就在勇士们惋惜来迟一步，未能将模拟人脑彻底摧毁时，一个浑身武装面目狰狞的人形怪物出现了，它恶狠狠地向勇士们猛扑过来，还不时腾空而起。这才是一场最后的决战。

勇士们！为保卫地球和人类，将反叛者彻底打垮吧！

（6）综合评价

这是一部精彩的战斗节目，可以两人玩是其特点之一。节目的战斗场面自始至终紧张激烈，两人配合动作的设计很成功。节目虽然有一定的难度，但只要游戏者沉着应战，灵活地运用游戏技巧，定能战胜反叛的“模拟人脑”，拯救了类于危难之中。

39.《龙牙》(DRAGON TOOTH)

《龙牙》(256K，双打）是日本SAMMY公司于1990年出版的战斗节目。

（1）故事内容

某一天，一伙来自远方的神秘入侵者攻击地球，地球上的居民面临一场浩劫。新的威胁是如此强大，最有力的防御对此也不可抵挡。

在日本，正当祖国处于危难之中时，神秘的武士——忍者从隐居处出来，纷纷反击入侵者。遗憾的是，忍者们的反抗大都失败了。为了逃避迫害，有的忍者逃离日本，分散到世界各地，他们都热切期望收回自己的国土、粉碎敌人的猖獗。于是，经过一

段时间的准备和策划，选派出了两名勇敢的忍者返回日本，将以他们的高强武艺去消灭那些邪恶之幽魂……

（2）基本操作

①按键

A键：跳跃：B键：使用兵器；方向键：操纵主角行动；A、B键：按住片刻后，主角即可化身为虎、蝎、鹰和翼龙，再按又可恢复原形。

②标志

游戏画面中，出现四种兵器标志，取得后除拥有该种武器外，还对应于上述的四种化身术。依次为：铁蒺藜——虎；链锤——蝎；长棍——鹰；剑——翼龙。不同的兵器及化身具有不同的攻击威力，要善于选择使用。

③接关

选“CONTINUE”可无限次接关。

（3）各关技法

本节目共五大关，每一大关都包含两小关。（节目中以STAGE表示“关”）

①STAGE1－1　燃烧着的城市

两名忍者来到被入侵者摧毁的城市，到处是残破不全的楼房，地面上被炸出很多深沟。这里有埋伏的敌人和发射炮弹的机关。机关中黄色的较易摧毁；红色的较难对付。由于本关中敌人较少，活动也较慢，故过关不难。

②STAGE　2－1　死亡峡谷

峡谷中分布着层层台阶，需跳跃前进。一些毒蝙蝠、怪猿、巨型杀人剪和机器人等到处出没，阻碍忍者前进，尤其是毒蝙蝠的骚扰，最难防犯，必须掌握它们的飞行规律，躲避或击杀之。

本关的正常行进途径是从峡谷的下面走，其途程既难而长。但有一项简捷的方法，那就是进关后，从峡谷的上方取得短剑，即

可化身为翼龙，它不怕敌方攻击，还能喷发强力的月牙镖，所向无敌。为争取时间，也可在化身之后，全速飞进，对遇到的敌目标不去顾及，就可迅速到达关底，进入 2－2 关。

④STAGE　2－2　黑湖

与 1－2 关相似，主角需涉水前进。要特别提防突然出现的毒游鱼；当遇到水母时，先从侧面将其击毙，然后再前进。水中还有巡戈的潜水敌兵，不可正对着他攻击，以免被其发射的高速导弹击中。

关底是一条恐龙，它的尾部发射扇形弹和开花弹，下蹲均可避过，然后伺机跳起用铁蒺藜攻击其头部。

⑤STAGE　3－1　恶魔森林

两名忍者首先进入一段林区，从树丛中跳跃前进。林中常飞出蜇人烽，它们一般都斜向飞行，容易躲避或击杀。从树丛中前进不久，就可取得短剑，随即化身为翼龙，迅速穿过林区。前方又出现几条河道阻隔，逐条通过至最后的一条宽河道时，最好化身为蝎虫后再前进。通过了河区后就出关。

⑥STAGE　3－2　鬼魅之宅

主角需从靠墙的各式平台跳跃前进。宅中除了前面出现过的敌角色之外，还不时跳出鬼魅，它们现身突然，极善跳跃，动作异常迅速。对付它们的方法，一是掌握其出没的地点和活动规律；二是当其出现时快速击杀或跃避。

关底：华丽的厅堂中出现一个混身盔甲的敌头目，其巨掌的拍击威力甚大。两位忍者要分踞其左、右侧，进行夹击；并以两名忍者中有一名使棍者最好。

⑦STAGE　4－1　血腥之舟

本关的主要战斗是在舰船上进行的，跳跃的操作技法与寻常不同，需要注意。从水中虽然也可以行进，但鱼群和敌人太多，更难应付。因此，只可在躲避舰上的强敌时才暂时入水。在舰船上

的整个战斗中，善于利用地形是取胜的关键。

⑧STAGE　4－2　幽灵巢穴

与3－2关相似，也是从傍墙的平台上跳跃前进。攻关中最难缠的是神出鬼没的幽灵、跳虫和发射炮弹的飞行器。对付前两种敌角色，最好是一名忍者诱敌出现，另一名忍者俟机击杀；对后一种，只要掌握其飞行路线，站定在适宜的位置上就可以躲避。

关底：一艘巨型飞船，船体的各个方向都有炮弹射出。攻击时必须灵活躲避，并跳跃射击。飞船的要害部位是左机头。

⑨STAGE　5－1　家乡

本关中要通过两次丛林及水道。丛林中鬼魅出没无常，只能缓慢前进；当通过水道时，一名忍者化身为蝎虫，另一名不化身只跟随前进。

关底是一只水母怪，能发出扇形炮弹，忍者可化身为蝎和虎，均居于右侧进攻。

⑩STAGE　5－2　决战

两名忍者攻入敌据点将与入侵者进行决战。首先需要通过若干平台，途中将遇到成群的蜇人蜂和突然跃出的鬼魅。为通过这个地段，必须缓慢前进。若行进速度稍快，将陷入群敌围攻之中而难以脱身。此外，进攻中要一名忍者在前诱敌出现；另一名掩护并实施攻击，只有互相配合默契，才能攻至关底。

关底出现一名披紫色盔甲，挥舞大刀的敌头目。他活动的规律是：先挥刀自左向右行进，再自右向左行走至中间位置时跃向左侧，当他第一次被击败后，又随即化身为一座骨架，手舞利剑，更加凶狠。击毙他的有效方法是：两名忍者迅速果断地居敌头目的两侧，贴身猛烈进行夹击，可以取胜。

神秘入侵者的罪行被彻底清算，地球又重新恢复了和平，而重建家园的任务将更加艰巨。

（4）节目特色

本节目的场景和出场角色都具有科幻的奇异色彩；主角的化身术更增添了游戏的情趣；游戏的难度适中。值得一玩。

（5）附注

本节目的复制版也有标名为《忍者龙剑传》三代的，这不确切。真正的《忍者龙剑传》三代已见诸于市面，本书中也已作介绍。

40.《**荒野大镖客**》（**西部牛仔**）（GUM SMOKE）

这是一部以美国西部牛仔为主角形象的枪战节目，有 128K 和 256K 两种版本，市售的复制版多为前者，游戏模式为“单人玩”。

（1）牛仔除暴的故事

1849 年，在美国西部的一个名叫希克斯利的小镇上，拓荒的人们正在辛劳地工作着。但有一天，突然来了一伙称为威格特匪帮的歹徒，他们杀死了执法官并接管了小镇，歹徒们每天在镇上搜查并恐吓群众。

时隔不久，在一个刮风天的下午，小镇上来了一名牛仔枪手。是他，从歹徒的手中，解救了希克斯利镇和全镇的居民。

（2）按键和标志

①按键

A 键：向右前方射击；

B 键：向左前方射击；

A+B 键：向正前方射击；

方向键：操纵主角行动。

②标志

POW：敌力全灭；

蓝色旋刀：无敌；

红色旋刀：增加一次游戏次数；

白马：主角骑上后可增强防御能力；

皮靴：需不断获得，以保持行进速度；

枪和子弹：也需不断获得，以保持攻击能力；

敌头目画像：取得后就可使每关的敌头目现身，进行决战。

（3）获取战斗支援的方法

战斗过程中，牛仔可得到小镇居民的战斗支援，他们分别以妇人和男子的形象出现。此外，通过不断击毙敌人、拾取钱袋和击毁木桶等，以获得奖金，就可以向居民购买战斗装备等。

①与妇人接头后可购买下列武器：

a）SHOT GUN（猎枪）：每支6000美元，最多可配备120发子弹；

b）MACHINE GUN（机关枪）：每支10000美元，最多可配备400发子弹；

c）MAG GUN（大型连发手枪）：每支20000美元，最多可配备100 发子弹；

d）SMART BOMB（烈性爆炸弹）：每枚8000美元，每次只能拥有一枚。此种炸弹主角不能主动使用，而只在主角被敌人击中时方发生爆炸。可炸死一般敌人，并使主角免受伤害；

e）NORMAL：此字样也显示于装备表中，代表主角使用的基本武器——手枪，其子弹数量无限。

②与男子接头后可购买下列物品：

a）四连发子弹：价1500美元；

b）白马：价2000美元；

c）敌头目像：价20000～40000美元。

③购物方法：当出现上述两种价目表时，用方向键选定欲购买的物品，按A键购得，再按选择键恢复游戏画面。每次接头后，已购买的那种武器弹药量可获得增加。若主角被敌方击倒，则原购买的武器即丢失。游戏过程中，若想了解装备情况或更换武器，

可按选择键，即显示出装备表。

战斗时主角拥有的奖金（美元）数显示于画面的最上方。

战斗装备必须适时并妥善选用，这对战斗的成败有很重要的作用。

（4）攻关要领

①战斗装备对攻关成败至关重要，但战斗装备需用美元购买。战斗过程中，击中敌目标或木桶可分别获得50－400美元；击毙敌头目后获赏金更多。为使美元储备充足，在攻第一关时，可先不使匪首出现，以反复的战斗多获得奖金，为攻取以后的各关奠定基础。

②攻关时，要根据战斗的需要，妥善选用武器装备。其中，猎枪的射击面积大；机枪的子弹密集；连发手枪的杀伤力强；战马和炸弹有护身作用。

③每一关中均隐藏有匪首像，必须仔细搜索获取；为尽快使匪首现身，也可以用钱购买头像。

④攻击每关的匪首时，只在他运用武器后的瞬间击中有效，此时有声、光反应。此外，不同的敌头目，其抗击能力不同，以方格在画面的正上方显示。

⑤从第三关开始，经常可能被匪徒包围而逼往某一个角落，并不易突围而出。此时，可利用画面的自行移动而解脱。

⑥对付群敌，特别是从后方出现的绿衣歹徒时，不可只在画面下方活动作战，要前后左右灵活运动进行反击，方能奏效。

（5）击毙匪首技法

本节目一共六关，每一关有一名匪头目，将之击毙后就可以过关，并获得赏金。

①第一关　希克斯利镇

匪首：枪手邦迪。

赏金：10000元。

战斗主要沿着小镇的街道进行。街道的两侧都有房屋，台阶上有盛枪、子弹和皮靴的木桶，击毁木桶就可以获得枪支等。街道的房屋中有埋伏的匪徒，从窗口向外发冷枪；有的房子的屋顶上还会突然跃下歹徒，行进时要小心谨慎。枪战时，利用一些木栅栏作掩护，对战斗有利。

进攻途中，依次出现妇女、白马、男子、蓝色旋刀和红色旋刀等标志，不要失去利用的机会。

为使匪道邦迪现身，必须得到路边的头像；或用美元购得它的头像，否则战斗过程将反复循环，而无法与匪首决斗。反之，利用这个特点，又可以在第一关中暂不急于获取头像，而只是不断地击杀敌人，以积累很多奖金，这样就可以获得购买必要装备和物品的资本，为以后的顺利攻取各关奠定基础。这项技法十分有用。

匪首帮迪是一个头戴宽边牛仔帽、手持粗筒长枪的家伙，他间断地向主角射出一串串子弹；与他同时现身的尚有其他歹徒，以选用发射散弹的猎枪迎战最有效。

②第二关　巨石堆积区

匪首：投掷手卡特。

赏金：12000 美元。

沙漠地带中，各处散积着块状的巨石和柱状的石林，高大的仙人掌成丛生长，一片西部景色。歹徒们会突然从巨石上跃下；戴牛仔帽的敌人也增多。战区中的开阔地带处有蓝旋刀和红旋刀，要及时获取。

关底是投掷手卡特，他使用的是澳洲土人所用的一种“反投武器”，这种武器以坚木制成，投出后旋转飞行攻击对手，又能飞回投掷者手中。对这种武器，可急转弯躲避，并用机枪向卡特扫射，可以获胜。

③第三关　土著人的村庄

匪首：号称“魔鬼之鹰”的火枪手比尔。

赏金：25000 美元。

村庄中有很多帐蓬，里面都藏有敌人，本关中还出现一种体格魁梧的歹徒，不断跳跃并放枪，威胁较大，要在他们出现时，用冲锋枪或连发手枪迎击比较有效。另外，还有使斧的敌人，因其动作较慢，尚容易对付。当在帐蓬区作战时，帐蓬可作为很好的掩体。

关底出现火枪手比尔，火枪中发出散射的子弹，主角灵活地在子弹的空隙处闪避，并用机枪或连发手枪还击。

④第四关　死亡山谷

匪首：忍者丹特士。

赏金：20000 美元。

死亡山谷中有很多山洞，洞中都有伏敌。牛仔进入山谷后，前方有敌人蜂拥而出；后方还有追兵，因此宜使用猎枪迎战，并配乘骑。或使用手枪迎敌，但以炸弹护身，否则很难突破敌围。山谷上不时滚下巨石，要灵活躲避。对于成群出现并紧追不舍的敌人，要采用快速向前行进将敌人引过来的战术，然后再后退攻击，可以奏效。在山谷的开阔地带，忍者甚多，要灵活躲避并尽快将他们击倒。

关底是一名忽隐忽现的忍者头目，他不断向外投出爆破弹。与他战斗时，不可太靠前，以免被他撞着。用机枪扫射尽快将之击倒。

⑤第五关　河道区域

匪者：胖子乔伊。

赏金：20000 美元。

本关要渡过五条河道，战斗比较艰难，每条河道的岸上和水中都有很多敌人。战斗时可以从桥上走；也可以涉水渡河。

当渡过第一条河后，要从左河岸处取得蓝旋刀，以顺利通过

第二条河。过了第二条河后，以石块作掩护，击毙成群出现的敌人。到第三条河时，要从左面桥过去，以取得红旋刀，过河后立刻与妇人接头，配上坐骑。渡第四道河时，也从左面走，并尽快到得POW标志。渡第五条河时，先走右面的桥，然后仍从右面涉水前进，从对岸右面的木桶处可找到匪道画像，取到后就可引出匪首决战。

关底，手持炮筒的匪首乔伊已作好决斗的架势，他射出的炮弹杀伤力很强，是一个非常难斗的凶恶歹徒。对付他的方法是：先不要太接近他，只以快速的移动躲避他射出的炮弹，当他发射出一枚炮弹后，立刻近身攻击。如此反复作战，当有效击中他六次后，就可以将之击毙。

⑥第六关　威格特要塞

匪首：机枪手威格特。

赏金：30000美元。

这是决战的一关。牛仔攻入了匪帮的据点——威格特要塞。要塞中遍布路障和碉堡，歹徒们倾巢而出，对牛仔进行围攻和狙击，碉堡中也射出密集的子弹。为应付这个复杂的战斗局面，必须选用杀伤范围大的猎枪为武器，并尽快配备坐骑或用炸弹护身。战斗中还要善于利用墙角和路障等作掩护，步步为营地谨慎前进。

当到达和妇人接头后的第二个广场时，尽可能深入到路障群中击出匪首像，以求速战速决。

关底。头戴宽边帽，手持机枪的匪首威格特凶狠地射出一连串的子弹，匪徒们也聚众扑向牛仔。此时，一定要沉着应战。当匪首第一次被击倒后，匪徒们也随之消失，这时，切不可以为大功告成。稍倾，匪首和众歹徒又卷土重来。牛仔要再接再厉，英勇战斗，直至第二次将匪首击倒，这才取得了战斗的彻底胜利。

威格特匪帮被消灭后，牛仔枪手于黎明时分回到了希克斯利小镇，受到了居民们的热烈欢迎。牛仔以他的英勇气质和卓越本

领拯救了这个小镇。事后不久，枪手离去了，但镇上的居民一直怀念着他。每当煦丽的黎明时分到来时，居民们就回想起这位勇敢的枪手以及他与匪帮英勇斗争的事迹。

（6）节目评价

本节目的故事情节和战斗场面酷似一部美国西部的牛仔片，玩起来别有一番乐趣。节目的游戏难度适中，并可以无限次接关。因此，只要掌握攻关技法和要领，可望彻底打通。

41.《**激龟忍者**》Ⅰ**代**（TURTLE）

“激龟忍者”是日本KONAMI公司出版的系列游戏节目。第一集（Ⅰ代）（256K、单打）出版于1989年；第二集（256K、双打）出版于1990年；1992年又出版了第三集（256K、双打），均为游戏节目中之精品。

（1）《少年突变忍者神龟》

《激龟忍者》游戏节目取材于美国著名画家凯文·伊斯特曼和彼德拉埃德于1982年创作的连环画集——《少年突变忍者神龟》。这部漫画集出版之后，反映十分强烈。接着，其续集又面世，同样受到各层次读者的喜爱，使“忍者神龟”成为轰动美国的漫画明星。接着，又拍摄了动画片和电影。

所谓“忍者”，是日本古代对一种会忍术的神秘武士的称谓。他们神通广大，不但能穿房越脊，而且能潜入守卫森严的敌方堡垒，更能随时隐去身形，甚至有呼风唤雨、日行千里和腾云驾雾等法术，这类功夫及法术在日本叫作“忍术”，即忍者善施的法术。

《少年突变忍者神龟》的故事描述四只小海龟掉进了下水道，由于受到古怪变形胶和辐射的感染，变成了会说人话、能站立起来行走的大海龟。在他们的老师——一只过硕鼠斯普林特的调教下，使它们个个身怀绝技，成为掌握了日本忍术的龟少年。他们行侠仗义，打击罪犯，与邪恶势力作斗争。四只小海龟还分别被

取名为多娜太罗、拉斐尔、米开朗琪罗和达·芬奇（改编的动画片中所用的名字与此略有不同）。

外星基地头目克郎野心勃勃，企图统治地球，他派遣铁面歹徒斯雷特带领牛头怪和猪头怪，先行潜入地球，进行多种破坏活动。为保护人类生存，四只神龟与外星侵略者展开了生死搏斗。这就是《忍者神龟》漫画集和动画片等的主要故事内容。电视游戏节目又选取了原著的某些情节和角色而设计编制，并取节目名称为《激龟忍者》（“激”在日文中是厉害的意思）。

《激龟忍者》系列游戏节目向游戏者展示了一幅丰富多彩的科幻世界，主角的造型和动作生动活泼，身手敏捷，几乎与原型无异。节目设计是非常成功的。

（2）游戏方法

①按键操作

主角在地面上时：B键攻击；A键发射子弹；方向键操纵主角行动。

主角在地下时：A键跳跃；B键攻击；方向键操纵主角行动；选择键选特别武器。

②选角色

节目中，四只神龟各使用不同的兵器。多娜太罗使用单刀；拉斐尔使用三叉短戟；米开郎琪罗使用两节棍；达·芬奇使用长棍，各有特点。游戏过程中随时按暂停键，就出现角色选择画面，画面的左上角为该关的布局示意图和神龟当时所处的位置；右方为四只神龟像及尚存的生命值等，按方向键就可以选择出场角色，再按启动键恢复游戏画面。

游戏过程中，除按战斗需要进行角色更换外；当某一角色的生命值已不多时，也要及时更换，使四只神龟的作用都得以发挥。否则，当某一只海龟的生命值全部丧失后，游戏将告失败而重新回到“关头”。

③特殊武器使用

主角可使用的特殊武器有铁蒺藜、飞镖、回旋镖和飞刀等，均可在攻关中获得。这些武器的标志显示于画面的下方中间部位，使用前按选择键使标志显示出，按B键就可以使用；需停用时，再按选择键使标志消失。

除特殊武器外，还有链索和飞弹等宝物。

（3）各关技法

第一关：地面上有一些房屋，中间隔着一条水沟，从地面上的下水道口进去，就与敌人遭遇，然后从另一口出来，就是另一个下水道口，这样一段一段地向前进。当有一些下水道口未被水沟割开时，也可以直接越过。在有的洞中，一进去就可以得到肉饼补充生命值，反复进出多次就可以将生命值加满。地面上有门的房屋也可以进入，当进入左上角的房屋，救出女记者爱布丽尔后，就通过第一关。

第二关：首先要通过一座楼层，楼层中敌人增多，要善于使用特殊武器和及时更换角色；跳跃技巧也很重要，否则还要走回头路。从高楼的顶上出来后，跳入缺口中就进入水域。水域中一共有八个爆炸装置，要求在限定的时间内将它们折除。主角在水中潜游时，需使用A键和方向键，当接近爆炸装置时，海龟就会自动贴上去，又自动脱开，折除任务就算完成。水域的攻关过程中主要注意两点：①水域中的路线必较复杂，有的爆炸装置埋设比较隐蔽，必须仔细搜索并记准行进路线；②要在四只神龟的生命值都全满时入水，途中及时替下生命值快耗尽的海龟，以免攻关半途而废。

第三关：第三关的情况与第一关有些相似，分为地上和地下两部分。进关后，先进入A房间，补足能量并取得足够的炮弹。出来后驾战车到G入口救死去的伙伴，最后从K入口进去，就是关底。用炮弹可击毁关底的机器人。

第四关：地面上分布着很多下水道口，不一定都进去，最简捷的路线是，先进入一号楼房，出来后按以下顺序进洞：02、03、06、08、09、12、15、16、17、18。从第18号洞进去后，就是关底。关底是一只机械龟，猛击其颈部就可将其摧毁。

第五关：本关中一共有三个下水道口和二间房屋可以进入。二间房屋中可补充生命值和得到炮弹；三个洞口都通向关底，但不一定都能和敌头目遭遇，因此要反复探索。关底的敌头目是一辆机械战车，从战车的履带跳上去，攻击其眼部，就可将战车摧毁。从战车的爆炸缺口进去，将进入最后一关，与铁面歹徒斯雷特决战。

第六关：进关后，要经过红色、蓝色和黄色三处通道，最终才能找到斯雷特。通道中设有炮台，还有恐龙、跳猴和太空人等，攻关比较吃力，要充分发挥暗器和炮弹的威力。关底，斯雷特从空中跳下，要先出手立刻向他发起攻击，此时如果有炮弹是最得力的。斯雷特这家伙很是凶猛，必须沉着应战，并灵活躲避他射出的枪弹，最终将他打败。

（4）选关密码

标题画面显示时，按选择键就可以选关，按几次就是选第几关，最后按启动键。

（5）节目评价

《激龟忍者》是系列节目的第一集，只能一人玩，攻关路线比较复杂，有一定难度。这适合于具有一定技巧并喜欢开动脑筋的游戏者游玩。

42. **《激龟忍者》Ⅱ代**（TURTLE Ⅱ）

《激龟忍者》Ⅱ代由日本KONAMI公司于1990年推出，节目容量256K，可两人同时玩。

（1）神龟们发现火警

某一天的夜晚，神龟们相邀出游。突然，它们发现某一处楼房出现火警，熊熊的大火冲天而起，原来是它们的好朋友——女记者爱布丽尔工作的电视台着火了。这又是铁面歹徒斯雷特这一伙干的，歹徒们绑架了神龟们的老师斯普林特和爱布丽尔小姐，以诱使神龟们出动，妄图一举除掉它们的心腹之患。

神龟们毫不犹豫，立刻跃入着火的大楼。斯雷特的手下纷纷出来袭击，神龟们英勇战斗，乘胜追击，先后救出了女记者和它们的老师，最后找到了斯雷特乘坐的宇宙飞船，并将他击毙于飞船中。神龟们炸毁了飞船，凯旋而归。

(2) 游戏方法

①按键操作

A 键：跳跃。按 A 键和上键为高跳。

B 键：使用兵器。

方向键：操纵主角行动。先按 A 键再按左键或右键，可跳起并斜向落下踢腿，攻敌很具威力。

②选角色

节目中，四只神龟各使用不同的兵器，多娜太罗使用单刀；拉斐尔使用三叉短戟；米开朗琪罗使用两节棍；达·芬奇使用长棍，各具不同的攻击能力。在《激龟忍者》Ⅰ代中，神龟们可轮流出场，游戏过程中还可以更换；而Ⅱ代节目中，角色只能在开始时选定，每一关的中途不能更换。

角色选择方法：标题画面显示时按启动键，就出现有四只神龟画像的角色选择画面，便可以选择你需要的神龟角色(SELECT YOUR TURRLE) 了。此时用方向键移动 1P (2P) 标志，指向欲选的神龟，再按 A 键，最后按启动键。

③标志和字符识别

游戏画面中只出现“肉块”标志，吃到后可增加生命值。

画面上方的指导 (DON) 栏内有以下内容：

a）“LIFE”代表生命值。

b）“REST”代表游戏次数。

c）“PTS”代表击倒的敌目标数，当PTS每增加200，可增加一次游戏机会。

d）四名神龟的代号“LEO”为多罗太娜；“RAPH”为拉斐尔；“MIKE”为米开朗琪罗；“DON”为达·芬奇。

（3）选关和增加游戏次数

见本书“游戏节目密码”。

（4）攻关技法要点

①四只神龟中，达·芬奇使用长棍作兵器，攻击力最强，舞棍的速度也不慢（比I代中要快），宜优先选取。

②攻击蒙面外星人时，若使用飞腿招术，一招即可毙敌；若使用兵器，一般两次可以击倒，但要注意躲避第一次出击后外星人的还击。对阵时要尽量避免近身攻敌，以免被敌方抱住而使生命值迅速减少，此时，需迅速挥动兵器，可以解脱。

③攻击关底的大头目和第四关中的直升飞机时，需使用飞腿招术。

④外星人所投过来的暗器，可以用兵器击落。

⑤战斗现场的路牌、路障和烛台等都可以用兵器击出，用以打击迎面的敌人；炸药桶以兵器击打一次就可以引爆，可炸围攻之敌。

⑥对敌方投掷过来的水道盖和轮胎等，可正对着用兵器反击回去，立可毙敌。

⑦尽可能靠边沿行进，以躲避落下的石块、广告牌，还有摩托车和机关等的暗算。

⑧第二关的关底有一个洒落小妖怪的机关，可站到水中不断击杀小妖（按住连动B键），以增加游戏次数。待满足需要后，再将机关击毁。

⑨攻关时，会遇到多种外星人释放的机关，需要采用不同的战术对付。例如：对第四关中出现的雪人机关，可站定迎击；对第五关中出现的激光机关，可站在左侧台上，引其前来击毁之；同一关中出现的旋翼机关，则需用飞腿对付；对第七关中出现的激光机关，只要站在右侧，向右不断挥击兵器，机关均会自行前来就毙；而对付第六关中蝎形机关时，切不可使用飞腿，因为它尾部的反击力量很强。

（5）击败铁面歹徒

节目的最后一关中将出现铁面歹徒斯雷特，他右手使刀，刀法精湛；左手拿着一个水晶块，若用它照中神龟，将使它们恢复原形，变成只能在地下爬行的小海龟，这与动画片中的情节是一样的。此外，节目中的斯雷特还会“化身术”，当他被击倒后，又能化身出现。要击败斯雷特，是比较费力的。

且看神龟们是怎样取胜的。当斯雷特刚现身，神龟们立刻扑进攻击，继而又跳跃踢出飞腿。当斯雷特停止挥刀而靠近战斗现场的边缘时，神龟们知道他即将使用水晶块，便立刻腾跳闪避，或躲到斯雷特的身后……忽然，斯雷特的铁面具被击落，这是他将被打倒的预兆，神龟们乘胜向他猛烈进攻。大约经过十数个回合的较量后，斯雷特被击倒在地，飞船也随即炸毁，神龟们又一次取得了斗争的胜利。

（6）节目特色

本节目着重于格斗。这一场发生在宇宙飞船中的战斗，精彩纷呈，给游戏者以生动难忘的印象。

43.《激龟忍者》Ⅲ代（TURTLE Ⅲ）

日本KONAMI公司1992年出版的最新游戏节目，节目容量256K，可两人同时玩。

（1）纽约城被托出地面

铁面歹徒斯雷特从外星入侵地球，进行破坏和捣乱，但都被四只小神龟所挫败。于是，外星基地的头目克朗又实施了一项更为凶险的计划。他派斯雷特率领歹徒们再次潜入地球，并利用其邪恶的力量，竟然将整座纽约城托出地面，悬挂在半空中。与此同时，歹徒们劫持了正在进行电视广播的爱布丽尔小姐，使电视广播突然中止，神龟们预感到又有新的破坏事件发生，便立刻携带兵器紧急出动。一场正义与邪恶的争斗又展现在游戏者的面前。

（2）游戏模式选择

标题画面中显示出三项游戏模式。

1 TURTLE：单人玩；

2 TURTLE：两人同时玩；

OPTION：选择

游戏开始前，先选“OPTION”后按启动键，就显示另一幅画面，画面中有以下栏目：

GAME TYPE ：游戏类型。第一轮游戏以“A”表示。

DIFFICULTY：游戏难度。有“NORMAL（普通）”和”EASY（容易）”两种难度可供选择。

PLAYERS：游戏角色数（相当于角色可以复活的次数）。可选“3、5”或“7”。

SOUND：伴奏音乐。共有13种可供选择。

EXIT：出口。

当OPTION画面显示时，用上、下键移动箭头指定栏目，用左、右键调栏目内容。当第二、三、四栏选定内容后，将箭头移至EXIT字样处，再按启动键，又恢复到标题画面，再用方向键选“1 TURTLE”或“2 TURTLE”，最后按启动键，又显示出选角色的画面。

（3）角色（神龟）选择（SELECT YOUR TURTLE）

四名神龟英姿勃勃地显示于画面中，由左至右依次排列的顺

序为：多娜太罗（LEO），拉斐尔（RAPH），米开朗琪罗（MIKE）达·芬奇（DON）。用左、右键移动1P（2P）箭头指向欲选的角色，再按启动键或A、B键，就进入游戏画面。以上是游戏开始前的角色选择方法。

游戏过程中，也可以更换角色。当某名神龟生命值耗尽而“死”去时，就从画面中消失，此时指导栏中出现SELECT（选择）字样，用上、下键可选角色，被选的神龟形象及代号显示于指导栏内，选定后按A键，被选的神龟就从画面中腾身跳出。若在一定时间内不按A键，则原角色将自动跳出，当两人玩时，用此法可使另一角色稍晚上场。

（4）神龟们的绝技

在《激龟》Ⅰ、Ⅱ代中，四只神龟的功夫主要体现在兵器的常规使用方面，而在“Ⅲ代”中，四只神龟还各拥有一种出神入化的绝技：

①多娜太罗（LEO）的旋风刀法。这种刀法使用时，神龟持刀高速旋转身驱，可扫荡近身的敌人。

②拉斐尔（PAPH）的头功。这项绝技使出时，神龟的身体腾空，箭似地横向射出，可用头顶倒前方成串的敌人。

③米开朗琪罗（MIKE）的伏地蹬。这项绝技使出时，只见神龟用手伏地，斜向倒蹬窜出，用于对付高大的敌头目别具功效。

④达·芬奇（DON）的陀螺棍。这项绝技使出时，神龟舞棍如陀螺般地向前旋转翻滚，击倒前方的敌人。

绝技操作法：快速按A键再按B键。

绝技使用注意：每使用一次绝技后，神龟的生命值将消耗一格，故要权衡得失。但是，当生命值只剩下一格时，使绝技就不会消耗生命值，要充分利用这个机会。

（5）按键操作

①A键：跳跃。当跌落深处时按A键可重新跳出。

②B 键：攻击。B 键加上键可用兵器将敌人挑起。

③先按 A 键再按 B 键：跳跃踢腿；若配合左或右键，则为跃进踢腿，这是常用的一种有效攻敌方式。

④快速按 A 键再按 B 键：施展绝技。

⑤同时按 A、B 键：当一名游戏者的游戏次数全部用完后，可从伙伴处再借。

⑥各关技法详解（本节目共 8 关）

第一关　海滨（BEACH）

神龟们刚到海滨，就遇到穿红衣外星人的袭击；外星人不带武器，容易解决。接着出现穿黄衣的外星人，他们的攻击方式是向神龟撒沙子。再向前，就到一座木桥处，桥上的三个广告牌后面潜伏着敌人，要小心！桥面还不时破裂出洞口，如果不小心跌落桥下，按 A 键虽可重新跳出，但将失去一次游戏机会。桥的终端，猪头怪从水中突然跃上桥面。它手持速射枪，气势汹汹地向神龟冲撞过来。要打败它唯有跳起踢飞腿或使用绝技。

打败猪头怪后，神龟们跳入大海，踏划板向前方赶去。

第二关　海洋（OCEAN）

神龟们踏划板在海面上高速向前划行，很多外星人也踏划板追赶和拦截。神龟们在划板上也可以像在陆地上那样施展武功，而绝不致于跌落水中。滑行途中，水下还跃出成群的外星人；海面上还飘浮着成串的水雷，只要贴近右下角滑进，均可躲避。忽然，天空中出现两架敌方的飞行座，外星人用双管炮向下扫射。必须用跃进踢腿的招术多次攻击飞行座，直至它们炸毁。当海面上的群敌被消灭后，神龟们登上外星人的水上舰艇。舰艇的前段设置有一种火炮，若被它的炮弹击中会全身着火并暂时失去活动能力；甲板还有暗藏的机枪；成群的敌人乘机围攻。在此地段不可恋战，要速战速决尽快通过。至接近舰艇的尾部时，又有几股敌人从船舱中跳出，这里没有火力设施，可以从容地将他们一一消灭。随

后，出现瞬间的寂静。然后，船舱的一道大门徐徐升起，牛头怪从门中跃出。这家伙手操一根粗铁管，气喘嘘嘘地扑将过来，它动作凶猛，不宜与它硬拼。绝妙的办法是派 RAPH 出场，他的三叉戟舞得飞快，可以将牛头怪逼至角落处猛攻，从而使牛头怪无还手余地而败北。

海战获胜后，神龟们驾快艇驶至一座大桥旁，纷纷跃上桥面。

第三关　大桥（BRIDGE）

水泥桥面上多处被破坏，要绕行。神龟们刚到第一个桥面的残破处时，忽然几个巨大的铁球滚将过来，迅速跳跃躲避。前进不远，一批身着宽大宇宙服手持速射枪的外星人缓缓地攻上来，用绝招将他们消灭。之后出现了暂时的寂静，此时切不可大意，敌方的小头目蛙怪正埋伏在前方，神龟们要贴着桥边行走，以免被蛙怪驾车撞倒。当来到水泥桥面已全被破坏之处时，只得跳落到桥架上行进。前方将遇到一种双手举着大铁球的外星人，要趁其未掷出铁球前跳起踢中他。经过一段桥架后，重新登上水泥桥面，蛙怪再次驾车冲出，他从车上跳下后，挥舞锯齿砍刀，拦住了神龟们的进路。这个怪物除善使大刀外，还能盘成一团，在桥面上到处滚动，此时，任何招术都无法抵挡，只能跳跃躲避，然后待它挺身恢复原状时再迅速进攻，就可取胜。消灭蛙怪后，可吃到补充生命值的肉块。

最后，猪头怪又再次出现，它头戴一付有弹性铁锤的怪异头盔，弹性锤在头上旋转弹出后又可以缩回，威力很大。要打倒它，比上一次就费事了。但神龟 LEO 的飞旋刀法能够将它制服。

赶走猪头怪后，神龟们乘飞艇飞往悬浮在半空中的纽约城。

第四关　纽约（NEW YORK）

整座纽约城被悬挂在半空中抖动着，情势十分危急。

神龟们沿街搜索，遇到各式各样的外星人，有投射长矛的、掷飞刀的、挥舞长鞭的、举大铁桶和大铁砣砸人的。尤其凶猛的是

一种抡大木排的敌人，他们看来行动缓慢，但排列成行向神龟们逼来。对付这类敌人要使用绝技，尽快取胜。

纽约城中的公园看似一片寂静，其实外星人都装扮成塑像伫立在路旁，一待神龟们接近，他们就纷纷跳出，不可被他们的假象所迷惑，有的敌人常从电线杆上爬下来，敌人虽然众多，但他们的武艺并不高，可从容应战。随后，神龟们击退汽车库中涌出的大批敌人后，进入地铁站。地铁站中有拉着电网的外星人出来拦截，对他们勿需实施攻击，只要跳越过电网就可以。然后是驶来的列车中钻出的成群敌人，也都被神龟们一一赶走。最后抵达关底。

关底：猪头怪乘机动车驶到，并腾身跃上站台。这次，它显得更加凶狠，他手中挥舞着一张铁镐，头上佩戴着激光武器连续发射出成串的激光弹，使神龟们难于接近。因此，一定要避开他正面的锋芒，而从侧面插入快速攻击。

第五关的第一小关（STAGE　5－1）　下水道（SEWER）

下水道中藏匿着不少敌人，有的洞中还飞出毒虫，只有一种跳怪不会伤人，击杀之可以连续得分。战斗一般是在水道的地面上进行，但有时也不得不跳到水中搏击。当经过一个水域后，从洞口中钻出来一个小头目，他手持一个铁盒，上、下盖开闭之间，从盒中蹦出跳怪，还穿插着射出炮弹，若游戏者欲多取分（达 255 分增加一次游戏机会），可只击杀跳怪，但需有把握，否则不如尽早将敌头目击退。水道中还有一些竖向铁管，不可靠近，以免被炸伤。当攻至水道的终端后，进入洞内就是另一个水道区，也就是 STAGE　5－2。

第五大关第二小关（STAGE　5－2）

本关中除一般的敌人外，主要是一只鳄鱼怪，它从水中跳出后，很快就显露出凶残的相貌，它的两只人形爪不断投出光弹，尾巴甩得飞快。若离它远就扑过来；若离它近会被它抓住扔出很远。

对付它，除近身攻击之外，也可以使用飞腿。由于鳄鱼怪混身坚甲，极耐攻击，神龟们必须有耐心。

第六关　步行机器（TECHNODROME）

步行机器是外星侵略者从飞碟上投放到地球上的运行工具。它的本体是球形，由两个履带足支撑着，球体上还有四只机械手，这是一个尖端科技的产物。神龟们进入舱内，见到了一番奇妙的科幻世界。

①舱内除有曾经出现过的各种敌人外，还有两种奇怪的东西。一种是小型自行激光炮，它们是从一个铁壳中迸发出来的，一次出来四座，在舱内灵活地自动运行，并发射出密集的激光炮弹。神龟们必须用跃进踢腿的招术摧毁它们；另一种是小型自动飞行器，它们竟然神秘地从电视屏中飞出来，并射出成串的子弹。

摧毁这些飞行器的方法依然是使用飞腿。

②神龟们到达机舱的中段时，忽然舱身剧烈震动，光线变得忽明忽暗，光速炮弹从空中倾泻而下，外星人也乘机袭来。由于光速炮弹穿行极快，只能尽量躲避。关键是要击毙所有现身的外星人，要不然，这段行程将永无休止。

③随后将遇到一只狮怪，它的拳击出时快而狠，口中还能吐出一种冷冻弹，若被冷弹击中，神龟就瞬间全身被冻住而失却活动能力。由于冷冻弹能射向空中，所以不可跳跃作战，而只宜对狮怪贴身近攻。

④狮怪被击败后，神龟们进入一间舱房内。舱房内，广播员爱布丽尔赫然被捆绑着，神龟们正欲营救，铁面人斯雷特却突然出现了。他身披盔甲，手持弯刀，刀法精湛而且纵跳灵活，最凶狠的一招就是能一刀将神龟挑起后甩出很远。神龟们要退居到屋角，跳跃躲避斯雷特有规律的刀劈和挑刺，并趁他一接近时就立刻迎击，这样才能破解他的刀术而最后获胜。

第七关　楼群（BUILDING）

攻关要点：

①先乘升降台升向高楼顶部。升降台的面积狭小，在台上作战时勿太靠近边缘，尤其是踢飞腿时更要注意，以免跌落台下。若万一不慎跌落，按A键可重新跳上升降台，但能量损失很大。

②升降台上升过程，除有外星人袭击之外，上面还会落下铁块，若被砸着，神龟们将恢复原形——小海龟。当铁块下落至接近台面时，可看到铁块的阴影，就要及时躲避。

③升降台运行至顶端后，跳向右方高楼的顶层。从顶层向右挺进，将遇到许多外星人的攻击；敌方的直升机还多次向楼顶运送援兵，要乘敌兵刚从飞机中跳出的瞬间进击，比较容易得手。

④高楼顶上有一道电光管，战斗时尽可能远离，否则极易碰及而触电。

⑤关底是一只蛤蟆怪，它的武器是一种推盘，可在无形中将对手推掷出去；其血盆大口张开时，竟可将神龟的半身咬住；但它的行动较之其它怪物显得苯拙。只要避开它的正面去攻击，不难击倒它。

第八关　宇宙飞船（SPACESHIP）

神龟们斗败蛤蟆怪后，登上另一楼顶，又见到铁面人现身，神龟们正欲捉拿，他却神速地从时空隧道遁入宇宙飞船，神龟们跟踪追击，进入宇宙飞船的机舱内。

飞船舱内，敌人众多，攻关要点：①新出现一些成排持短枪的外星人，使用绝技尽快消灭；②若突然被敌人抱住时，按B键以解脱；③遇到两艘大型的飞行座时，也用飞腿摧毁之；④中途有肉饼吃，若生命值尚多时，先将附近的强敌消灭，再吃肉饼；⑤到达一处有光栅封锁的大门处时，又将遇到捧铁盒投放跳怪的敌头目，与它争斗时不可触及光栅，以免被吸住而受伤，敌头目被击败后，光栅自动消失，就可以从大门进入另一船舱；⑥船舱中有一排投弹窗，不断发射出爆破弹，满地滚动，触之即爆，此时，

要由一名神龟守在窗口附近，用兵器击爆炸弹；另一名在外围守护，击退外星人的袭扰；⑦蹬铁球的敌人出现时，迅速跳起将敌人从铁球上踢落，铁球就不再滚动；⑧船舱深处，又有一道光栅封锁的大门，敌方的一名巨大而奇异的机器人在此守护，机器人的手能发出巨大的推力，胸部的窗口投出手雷，动作迅猛，与它要进行三个回合的战斗，第一回合是将他逼到光栅处猛攻，至怪人忽然变成了上、下两段，第二回合是一名神龟进攻手持大铁锤的机器人上段，另一名追击到处跑窜的下段，直至两段又合而为一，最后一个回合，仍然是将机器人逼至光栅处猛击，直至将其摧毁为止，随后，神龟们进入飞船的顶部。

飞船顶部，外星基地头目克朗巍然屹立。转眼之间，克朗变成了混身着盔甲的武士，他神通广大，拳能打，脚能踢，全身放射电光，还善施隐身术及幻影术，想轻易击败它是不可能的。基本的条件是必需有充足的游戏次数。这就要求游戏者在前面的攻关过程中所向披靡、战无不胜，方能在最后的生死搏斗关头保存有充分的实力，才有希望战胜魔头，取得征战的彻底胜利。

（7）节目评价

《激龟忍者》Ⅰ、Ⅱ代已是非常出色的，而Ⅲ代更是精彩绝伦。节目向游戏者展示了一幅丰富多彩的科幻世界，使之犹如置身于动画世界之中而其乐融融。

44.《**彩虹岛**》（RAINBOW ISLAND）

节目容量：128K，游戏模式：单人玩。

（1）彩虹岛的秘密

这是一个幻想的故事。

在一个很小的海岛上，藏着七颗颜色不同而极其珍贵的大钻石；海岛上尚有一些小的钻石和其他宝物，有的藏在宝箱之中；有的散落在明处；而有的需要通过打击敌人才能得到。

海岛中有层层障碍，而且没有通路，你必须施放彩虹作桥，方能深入奇境。此外，大钻石不是直接就可以得到的，而必须收集到一定数量的小钻石之后，才能得到一颗大钻石。

你不妨试试你的运气和技巧，看能否将这七颗大钻石都收集齐全。

（2）按键和标志

①按键

A 键：跳跃：B 键：施放彩虹；方向键：控制主角行动。

②标志的名称和效能

绿色圣水瓶：获得后可出现四个光环围绕主角，并可击打目标。

紫、黄色五角星：获得后使敌力全灭。

白色五角星：获得后增加一次游戏次数（1UP）。

旋转宝杖：围绕主角旋转，护身并打击敌人。

此外还有宝鞋和十字架等。

（3）选关密码和主角无敌法

详见本书“游戏节目密码”。

（4）敌方出场角色介绍

①小角色：达 30 多种，有毛毛虫、介壳虫、蜜蜂、小坦克、小飞机、蓝精灵、白幽灵、炮车、小直升飞机、伸缩机关头、喷火精、跳跳怪、激光发射座、流星和人造卫星等。

②大头目：节目一共七关，各关底的大头目是：八角机械虫、直升飞机、绿色怪、掷弹怪、隐形头、酒牌女和巨大的鱼化石。

小角色和大头目各有活动规律和特点，攻关时酌情对待。

（5）游戏技法须知

本节目可使用“主角无敌法”，因此彻底打通本节目是不成问题的，但为了取得最佳战果并充分发掘节目的趣味性，尚需了解以下技法要点：

①彩虹既是主角的行进工具，也是攻击敌目标的武器。

②施放彩虹后，只能在上面行走，如果跳跃，彩虹将被压垮。

③按住连动B键和方向键，可快速而连续地施放彩虹，主角并可沿着彩虹桥步步登高。

④先用彩虹将敌目标包围，然后压垮或顶垮彩虹，这样击中的敌目标将大量转变为小钻石，从而使小钻石的收集数量很快达到要求。

⑤游戏时，注意画面左方常出现的英文字牌。字牌上的英文字母是随着小钻石收集的数量增加而相应增加的。当字牌上的七个字母全部显示出来，也就是组成“RINBOW（彩虹）”的英文字时，可听到一声信号响，画面中并显示“NICE（很好）!”字样，提示游戏者小钻石的收集数量已达到要求，在本关中已可获得一颗大钻石。

⑥当画面中出现“HU*rry*（快点）!!”的字样时，预示海水即将上涨，主角要迅速向上攀升，不然将被海水淹没而失去一次游戏机会。

⑦先收集新出现的钻石（时间长将隐没），再收集固定不变的钻石。

⑧本节目的七大关中尚包含28个小关，每一小关中还包含若干版面，攻关途程较长。规定的游戏次数只三次，因此，要尽量多获取宝物以增加积分，以获取游戏次数奖励。

⑨从第一关至第七关可以获得的大钻石颜色分别为：红、橙、棕、墨绿、翠绿、蓝和桃红色。获得大钻石的情况在每大关结束后的统计画面中有显示。然后按A键进入下一关。

（6）节目特色

《彩虹岛》的游戏画面五彩缤纷，色彩艳丽，每一关的场景各具特色，主角的活动和攻击方式颇为新颖，游戏时饶有情趣，并使之适合于不同层次的游戏者，儿童玩之也颇适宜。

此外，由于使用“主角无敌法”，使游戏难度相对降低，但要得到将七颗大钻石都收集齐全的最佳战果，却也非易事。

45.《**中华大仙**》

《中华大仙》(单人玩、128K)是日本KONAMI公司1990年出版的战斗射击片。主角是一个酷似孙悟空的人物。他驾云在空中飞行，历经五行山、黄河和长城等区域，一路上斩妖除怪，历经限险。

(1) 按键操作

A键：使用宝物；

B键：发射降魔弹；

方向键：操纵主角在空中飞行。

(2) 降魔弹的使用

降魔弹是中华大仙使用的基本武器。游戏开始时，只拥有单发的魔弹，攻击力不很强。战斗途中，当遇到天空中飞来四只大鸟时，要将其全部击落，就可出现“连”、“ “强”等标志(攻击其他目标时也可能出现)。取得后可使魔弹的威力逐级增强。

(3) 12种法宝的效能

每一关中，都出现两次白衣妖人，将他击倒后，天空中就出现一扇黑门，用方向键操纵大仙飞近黑门，就进入了藏宝洞。洞中每次显示四种宝物的图像，且都标有名称。用方向键选定宝物，再按A键启用，每次只能拥有一种。法宝的使用寿命不受时间和使用次数的限制；前一关拥有的法宝可延续使用到下一关，但若中途攻关失败，法宝将丢失。

游戏越深入时，可以获得的法宝种类越多；法力也更加高强。法宝一共有12种，其名称和效能介绍如下：

①火龙：有四朵火炮在主角身体周围转动，操纵主角前后移动，就可以将火焰向前方甩出，攻击威力较强。

②炎二宝：有两朵火焰从主角身体的上、下方射出，只能攻击上、下方的目标，不适宜使用于敌目标满天纷飞的场合。

③炎三宝：与“炎二宝”相似，只是后方增加一簇火焰，实用价值也不很强。

④四界火：有四朵火焰围绕主角身体转动，起到防护作用。但每次必须使用到四朵火焰依次全部熄灭，方能重新点燃另外四朵，使用起来不太方便。

⑤地裂弹：主角不断向前下方投出，可击毁空中目标，特别适用于攻击地面目标，有一定的实用价值。

⑥地曲弹：与地裂弹相似，但碰触地面后弹起，攻击效能转之地裂弹更胜一筹。

⑦贯地弹：与地曲弹相似，但能贯穿地面攻击敌目标。

⑧月光：主角向前方投出的两个月牙形飞镖，对攻击前方的敌目标很有效。

⑨乱月光：与月光相似，但为四个飞镖，分四层向前发射，几乎将主角前方的空间全部封锁，是最具威力的攻击型法宝。

⑩凤仙花：从主角前方投下，落地后自行爆炸，杀伤面积大。

⑪分身：从主角身体的四面飞出化身，具有与武器相同的攻击效能。

⑫地平弹：投下到地面后，贴着地面向前击倒敌目标。

法宝的获得和选用是成败的关键。中华大仙所经历的地区，敌目标出现的情况不同，要根据具体情况选用不同功效的法宝。为对付关底的每个怪物，选用适当的法宝更为重要。

（4）节目评价

《中华大仙》的画面很是美丽，构图和色彩清新，极具中国的特色。各种法宝使用时效果明显而新奇。每一关的节目画面都是自行移动的，使攻关具有一定的难度。

46.《**蝙蝠侠**》(BATMAN)

《蝙蝠侠》是根据美国有名的同名电影编制的游戏节目，由NTDEC公司于1990年出版。

（1）蝙蝠侠追寻恶徒杰克

美国的哥特汉姆市，全城人民正准备欢庆建城200周年纪念日。而正当此时，邪恶集团的头目——杰克，却在城市的各处散布了神经性毒气，以此毒害和恐吓全城的居民，从而使哥特汉母城陷入了暴力和黑暗的统治中。

精明的女摄影记者维姬为追查毒气的秘密，多次遇险，但每次都获一个身披黑色大氅、戴面罩的神秘人物营救，他就是行侠仗义的青年韦恩。韦恩出现时，总是身着蝙蝠形服装，驾驶一辆蝙蝠形汽车，所以人们都称他为“蝙蝠侠”。

蝙蝠侠的父母亲早年被暴徒杀害，他一直在寻访凶手。从他和杰克的多次斗争中，发现了杰克就是当年杀害他双亲的罪魁祸首。于是，他决心为他的双亲报仇，为城市铲除邪恶。

每逢夜晚，蝙蝠侠就驾驶他那蝙蝠形的汽车，追寻杰克的踪迹，节目的序幕就此拉开。

本节目是一部精心设计的作品。蝙蝠侠的形象栩栩如生，他行动时，大氅的徐徐飘动都清晰可辨。在格斗中，蝙蝠侠除善于徒手搏击外，还使用手枪、飞镖和三束枪等武器。此外他还有一项绝技，就是能象蝙蝠那样吸附墙壁而攀援上升，动作极其灵活而逼真。

（2）按键操作与标志识别

①按键操作

A键：操纵跳跃。单动键为高跳；连动键为低跳。

B键：击拳、使用兵器或武器。

方向键：行走、跑动或下蹲；与A键配合，可向前、后跳跃、附壁攀登。

启动键：选攻击方式。有徒手、使用飞镖、手枪和三束枪等四种方式。

选择键：暂停游戏，并显示得分和剩余的游戏次数。

②标志识别

BATMAN（蝙蝠侠）：表示徒手攻击方式；画面中的“B”符号只是蝙蝠侠仗义后留下的标志，吃掉后没有什么作用。

手枪形标志：选用后可使用手枪攻击。

月牙形标志：使用飞镖。

转刀形标志：使用三束枪。

子弹标志：击中敌目标后出现，吃到一个增加十次使用飞镖和枪弹的机会，最多可拥有 99 次，拥有量在画面的左主角的标志后以数字显示。

红心标志：表示能量（P），获得一颗可增加一个“能量格”，最多为 8 格，在画面左上角显示。

（3）攀壁绝技操作法

本节目从第一关开始，就需要运用攀壁绝技，攻关越深入，对技巧的熟练程度要求越高。若不掌握好攀壁绝技，是绝对打不通本节目的。

操作的方法分两种。

第一种：按单动 A 键和方向键，跃向某一可附着体（不是所有的物体都可以吸附），当接近时迅速再按一次 A 键，就可以瞬间吸附往，再以同样的操作方法奔向反方向的另一物体，如此周而复始，就可以沿壁向上攀登。如果攀登的通道比较狭窄而且较长时，可按住连动 A 键，只用方向键操作。

第二种：从高处自然下落，再按方向键迅速转身后立刻按 A 键，吸附住刚才立足物体的侧壁，再按方向键和 A 键转身跳落到较低的另一物体上。用这种方法可跳跃比较大的间距。

（4）战术要领

①选择适当的攻击方式：徒手搏击可适用于大多数场合；手枪适用于远距离攻击；飞镖只能攻击近距离目标，但可绕过障碍物攻击敌人，且发出后又返回，相当于击中目标两次，杀伤效果比手枪大；三束枪的威力最大，并可用于攻击高于或低于攻击位置的目标，但射击一次就消耗三发子弹，故只用于特殊的场合。

②适时补充能量和装备：节目进行过程中，能量消耗较快，必须及时补充。此外，在攻击某一难关之前，也需要将能量和装备加足，这可以利用反复击毁敌目标来达到，在节目的每关中，都可以找到这种机会。

③掌握敌方活动目标的特点：本节目中，敌方的活动目标有士兵、毒虫、怪兽、毒液运输车和各种机关等，它们有不同的活动方式。掌握其特点后，方能各个击破。

④跳跃动作的注意事项：节目中的跳跃动作特别多，一般可使用单动 A 键进行操作。但当上方的空间比较狭小时，或在其他特殊情况下，需要使用连动 A 键低跳。又如需低跳上某一台阶时，也可先轻按连动 A 键使主角跳起，再按方向键使之落到台阶上。

⑤练好攀壁绝技：其重要性和操作方法已在前面叙述。

⑥利用无限接关的特点：本节目的规定游戏次数为三次，但可以无限接关。因此，当进攻某一大关的第一小关时，最好从第一次游戏次数开始，使攻关能力的贮备量最大。必要时，可将剩余不多的游戏次数有意消耗掉，以争取从第一次开始游戏。

(5) 各关技法详解

节目一共五大关，大关中尚包含小关，分别以 STAGE 1—1，1—2……2—1，2—2……等表示。

①STAGE 1—1、1—2

夜晚，蝙蝠侠驱车出现，他从蝙蝠形的汽车中跳下后，进入城市街道。街道中一片寂静。稍向前行，就开始遇到徒手的暴徒、火焰喷射手、毒虫和毒液运输车等，其中的毒虫只要引它爬过来，

再跳起躲避，毒虫就自身爆灭。当击倒上述目标在到达衔道的尽头之前，要将能量和装备加足。然后向多层台上跳跃攀登，对每层平台上的歹徒，可先用武器将它们击毙。到达楼顶的左端，在折向右方之前，换上飞镖，当遇到背飞行器的敌人出现时，立刻下蹲，用飞镖向落下的“飞敌”攻击。从楼顶行进至右端后向下跳落到地面，右面将有两名荷枪持刀的凶狠敌人，要在一定距离外连续开枪将他们击毙，再向前就是下一关的入口。

②STAGE 1—3

大厅中，一名装有机械翅膀的敌头目，在空中左、右盘旋飞翔，并时而向下俯冲，发射出多束火弹。战胜他的诀窍是进关后就站定不要移动，面向右以武器迎击扑下来的飞敌，多次后就可将之击毙。

③STAGE 2—1

蝙蝠侠来到杰克制造毒气的工厂。主角要从底层开始，跳过很多间距不同的悬台，最后登上顶层出关。跳跃时注意：a）层间有毒液滴落，需小心避过；b）小悬台不易跳准，尽量直接越过而跳落到大平台上；c）若不慎跌落毒液池中，要使用附壁绝技从就近的悬台攀登脱离毒池，若停留时间略长，能量就损失殆尽。

④STAGE 2—2

蝙蝠侠跟踪杰克，来到黑帮的另一个据点，但大门紧闭，蝙蝠侠一梭子弹扫射过去，大门裂成两半，于是驱车直入，进入据点。据点内，电网交织，还有巨大的齿轮、传动带和机械爪等，犹如一座现代化的工厂。

要通过这一关，必须使用绝技。在进据点后先右行一小段，再折向左方平台，最后到达一座多层电网处，由于电网是交错封锁的，所以主角也要运用附壁功交错攀升。比较简捷的方法是：按住连动 A 键，用左键和右键，操纵主角先从左方的狭窄空间上升。在向歹徒把守的平台攀登前，要先观察清楚敌方的动向。当到达

顶层后，向右前进。这一地段两个相邻跳跃点之间的距离较大，要采用前面介绍过的第二种绝技，方能通过。再右行就是出关口。

⑤STAGE 2—3

这一关是杰克工厂的机器房。蝙蝠侠先到达一座有多层平台的楼房顶端。在下面的第五层平台上，设置有一种自动投弹的机关，这种机关在以后的各关中也经常出现。主角既要突破机关的封锁，也要利用它来补充能量和装置。机关的动作方式是这样的：每次连续投放三颗为一组的爆破弹，每组之间有一段短暂的停顿时间。爆破弹投下后，就在地面滚动，碰到物体就发生爆炸。如果主角站在机关的下方，当爆破弹落下时击中它，就会转变为B标志、子弹标志或红心（注意："三个为一组"是以落地后的数量或转变成标志的数量为准），可以补充能量和装备，这个机会要充分利用。当不需要利用这种机关而又难以突破它的封锁时，也可以用飞镖或单发枪将其击毁。

从楼房的顶端下落，就到达传动带区。要注意到各条传动带的转动方向。在第二条传动带的上方，有一个投弹机关，需靠近它不断投掷飞镖，将机关击毁后，才便于通过。当到达传动带右面的缺口处时，可使主角自然下落。再左行，遇缺口再自然下落。再右行至一狭窄的通道处，通过反复击毙歹徒和击毁毒液车，将能量和装备补足，随后出关。

⑥STAGE 2—4

第四小关只是一间机关室，内部的装置非常复杂。室内的空间虽然狭小，却装设了电流机关、毒液喷落口、传动带和三门机关炮等，分布在多层的机架上。攻关的最大难点，就是室内的三门机关炮，它们分布在三个位置，形成交叉的火力，使室内几无安全的容身之处，攻击的条件非常不利。

突破难关的方法：当本关的画面显示时，主角是站在室内左下方的一个仅可立足的小平台上。与此同时，右下方机关炮的炮

弹已连续射过来，炮弹的发射规律是两发较高；两发较低，依次交替。对较高的炮弹，可下蹲躲避；对较低的炮弹，需跳起避过，并在跳起的同时，用枪向机关炮射击。当右下方的炮被击毁后，主角通过传动带，跃到右上方装有电流机关的左侧边缘站定。这时，因右上方的炮未启动，攻击它无效，而需要先攻击左上方的机关炮，当它被有效击中八次后，就开始炸毁。同一瞬间，右上方的机关炮启动，一次射出三束炮弹。因此，当左上方的炮开始炸毁时，主角要立刻从平台上跳下来，通过传动带回到左下方平台，这里已经是安全地区，可以稍事休息。其间，可以观察到右上方的机关炮在开炮前，先伸出三根很短的炮筒，开炮后又立即缩回。主角必须在炮筒伸出时，向上跳起开枪，并使枪弹恰好越过平台的顶部击中炮筒，方才有效。如此攻击多次后，第三门炮也将被摧毁。

⑦STAGE　3—1、3—2

蝙蝠侠来到河边。从河道上通过，将要进入毒气工厂的泵房。泵房中层次多而复杂，除需要利用绝技外，当从层间下落时，不能顺其自然，而要有意识地操纵方向键，以落在下层可以立足的地点，否则将跌落到毒液池中。

经过前一关的战斗，子弹已剩余不多，因此要先从关口不断徒手搏击怪兽，将能量和装备补足。然后就可以从河道上的水泵装置及管道向右行进。遇到怪兽扑过来时，用枪击杀。行进中勿触及水泵的叶轮，以免受伤。当需要跳跃的间距较大时，必须借助岸边墙上的悬台或管道作为过渡点。行进至右方的缺口处时，按住左键下落，到达左方的平台上，再行进并下落两次后，到达另一平台，击杀牛头怪兽后进入泵房的下层。从这里向上，经过两次攀登(遇水流阻挡时，可直接穿过去)，到顶后就可进入3—3关。

⑥STAGE　3—3

蝙蝠侠来到一座土山上。从关口反复击毁毒液车，将能量和

装备补足。就可以顺着山路迂回登山。中途有两辆炮车封锁去路。对第一辆，要在跳跃躲避炮弹的同时，将其击毁；对第二辆，只要吸引它发射1—2发炮弹后，就会自动消失。

本关的难点是要攀登一座十层的支架，支架上有转动的齿轮，还有暴徒把守，攀登时的能量损失是不可避免的。因此在攀登前要从支架左侧的投弹机关处将能量加足。为使攀登中的能量损失较小，可按住连动A键，配合操作方向键，一鼓作气，直接登上顶层。攀登过程中对支架上的齿轮和暴徒只作躲避，而不要使攀登中途停顿。如果能量充足而又攀登得法，可以成功到达顶层；但若中途已能量损失较多时，就不要再强行攀升，而应折回到底层，补充能量后再作冲刺。到顶层后，迅速左行出关（出口处虽有投弹机关可补充能量，但因攀登后已所剩能量无几，冒险补充而稍有闪失，将前功尽弃）。

⑨STAGE 3—4

在一座大殿中，一个不断掷出月牙镖的敌头目，凶猛地向蝙蝠侠扑来。由于他动作敏捷，击出的月牙镖巨大而连贯，下蹲或是跳跃等都无法躲避，唯一的办法就是强攻，要在能量消耗完之前，将敌头目击倒。为此，主角切不可退居两侧，而要站在大殿的中间，这样，敌头目就在主角的左、右跳跃，攻击主角的次数相对减少。而主角，也必须随着暴徒的左、右跳跃，灵活地转动身躯，并向他不断地掷出飞镖。由于飞镖可发可收，使用得法时，飞镖将围绕主角的身体两侧转动，大大提高对目标的命中率。

本关的战斗比较艰难，这对游戏者的操作技巧和应变能力是一次考验和锻炼。

这一关通过后，绿色面孔的杰克再次露面，他狞笑地向蝙蝠侠说："欢迎你，蝙蝠侠！你为何不来看看我最近创作的艺术作品呢？"。说完后随即隐去，蝙蝠侠跟踪追击，进入第四大关。

⑩STAGE 4—1

节目的第四大关，游戏难度增大，尤其是第四小关，极难攻破。故从本小关开始，一定要从第一次游戏次数着手攻关。

第一小关是杰克的总控制室，内部的装置复杂而精致，画面极美，真可称为“艺术品”。进关不久，就可以见到三个巨大的电视屏幕，显示着女记者维姬正在发表消息，屏幕中的形象栩栩如生。

第4—1关的难度尚不大，游戏者能攻至此处，其经验已足堪应付，故不再赘述。需要注意的是，本关中给予多次补充能量和装备的机会，为游戏者攻击后面的难关创造条件。

⑪STAGE　4—2

进关后向左行进，到达一组齿轮机构处，由此向上方悬台攀登，这里空间狭小，悬台的间距不同，要耐心谨慎地前进。对于一些比攻击位置低或高的目标，可使用三束枪。当到达齿轮机构的右端后，从缺口处自然下落，再前进至侧面墙上有两组齿轮的地方，补足能量和装备后出关。

⑫STAGE　4—3

进关后，从右面的缺口下落，中间不要停顿，直至到达有投弹机关的平台上，补充能量和装备，然后向上攀升至有小齿轮传动带的上方悬台。要通过这组悬台比较困难，除使用绝技外，还必须借助下方的传动带。具体方法：先从第一悬台跳到第二台，然后站定观察下方两个小传动带的转动方向，为籍助它们通过悬台作充分准备。然后，从第二悬台跳下，落在下方的传动带上，再借助相邻的右传动带攀上4号台，当立足在两个传动带上时，要根据它们的转动方向，用方向键灵活地控制主角的立足点，以防跌落。用同样的方法，通过下一地段。随后，要向上攀登六层扶梯，在登第四层扶梯时，开始采用第五关也必须采用的技法：先跳向某一方向的可附着体，吸附一下后迅速跳向另一方向，当接近另一方向平台上的敌目标时，迅速实施攻击并落下原处，如此周而复始，可将平台上的目标击毁而不损失能量。然后再登上平

台。

在接近本关的出口处，有两座投弹机关，将能量和装备补足，准备冲击第四小关。

⑬STAGE　4—4

第四小关是一间机关室，室内的正面墙上，有三座长方形的装置，将墙面分割成四条滑道，两块方形的炮座在滑道中交错运行，炮弹从滑块中向两侧射出，伴随着炮座运行的“吱、吱”声响，场景极其逼真。

机关室中，没有安全的固定容身处，主角必须不停地四处攀跳腾越，以躲避炮座的挤压，有时还难免被炮弹击中，加以炮座非常难以击毁，从而使过关极为困难。

经过反复探索，方找到一种突破难关的诀窍，简述如下。第一，躲避敌方攻击的方法：从左面的第二滑道槽中攀上中间的方形炮座，再从它右面的滑道中跳落，如此循环攀跳，可以躲避炮座的挤压和炮弹的袭击；第二，攻击的方法：按照上述的方法登上中间的炮座后，再跳往右面的炮座上，然后转身面朝左方站立在炮座的左侧边缘，待另一炮座从左面第二滑道中运行上来快接近顶部时，迅速向炮座投出飞镖并向右方槽中跳落（炮座运行到顶部时将开炮），再奔向第二滑道槽，再攀登，再攻击……如此周而复始，大约有效击中70次左右，可先击毁一个炮座，另一个炮座随即坠落，在底下左、右滑动，再迅速将它击毁，就彻底攻克第四大关。此时，画面中出现一座高耸的教堂，月光下，一只蝙蝠在翩翩起舞。

⑭STAGE　5—1

这里是杰克工厂的总动力室，室内有很多齿轮机组，分布于四层平台上。攻关的难点是要通过一座庞大的竖向耸立的齿轮机组。

首先，横向通过很多组齿轮机构，登上第二层平台，从缺口

的两端来回跳跃，击毁小火车以补充能量和装备。到第三层悬台后，从投弹机关处再次补充，最后登上四层平台，一座庞大的齿轮机组赫然在目。齿轮之间衔接非常紧凑，机组的层间还有火炮喷射手把守，此外，机械爪和电网在多处设置。游戏者能攻到此处，技法上已臻成熟，故只提示以下要点作参考。

a）攀登前，一定将能量和装备补足，并不要祈望一次攀登成功。因此，当攀登尚不熟练且能量消耗已较多时，就要折返第三层，从投弹机关处补足能量，再作尝试。

b）攻击层间的敌方目标时，要采用第4－3关中的技法，但下落时还要按住左键或右键，以落到下层的平台上。不能自然下落，以免被齿轮轧伤。只有采用这种技法，方能不损失能量，以图攻至顶层。

c）攀登过程中，必然要通过某些齿轮方能登上最高层，这时，能量损失是不可避免的，但要尽量减少。

d）到达顶层时，上面有投弹机关，若此时能量正快耗尽，就不要冒险再作补充，可将机关击毁，上去后就出关。

⑮STAGE5—2

蝙蝠侠经过艰苦卓绝的拚搏后，到达最后一个关口，在这里，将与仇家杰克遭遇。杰克是一个魁梧凶暴的家伙，他左手能发出火球，右手飞快地投掷月牙镖。他的进攻方式是：先左手发出一个火球，再迅速冲到主角跟前，连续掷出月牙镖，又向后跃退。针对杰克的活动特点，主角可站在大殿的左侧，当火球袭来时跳起躲避，落地时立刻下蹲，恶徒正好冲到跟前，就迅速地向他投出飞镖；当弹药比较充分时，也可以使用三束枪。这将是一场恶战，杰克最终落得毁灭的下场，匪巢也全部被摧毁。

蝙蝠侠报了亲仇，伸张了正义，隐身而退。

（6）节目评价

《蝙蝠侠》的画面制做得非常精细，敌我双方的人物形象和

动作逼真，色彩和画面都很优美。但由于节目的难度很大，故对初学者是不适宜的。

47.《**野狼行动**》(OPERATION WOLF)

《野狼行动》(256K、单打）是一部射击游戏片，可以用光电枪进行游戏，也可以使用操纵器。

（1）内容简介

“野狼”是一次军事行动的代号，这是根据某国总统的命令而组织的一次营救人质的秘密行动。

本节目在游戏时，画面中不出现主角的形象，只有敌方的多种目标、被俘的人质、动物和儿童等。游戏者的任务是：保护自己、消灭敌人、营救人质。

节目一共分为六关，名称是：监狱、村庄、通讯中心、机场、弹药库和丛林。攻关时的顺序不受限制，但以六关全部攻克后为全胜。

（2）节目的六关在选择画面中′示出六幅形象图，各关的名称和军力配备情况如下：

a）PRISON CAMP（监狱）：有敌兵75人和12架直升机。

b）VILLAGE（村庄）：有敌兵45名、直升机6架和军车3辆。

c）COMMUNICATION GENTER（通讯中心）：有敌兵55名、直升机4架和军车5辆。

d）AIRPORT（机场）：有敌兵85名、直升机11架和军车4辆。

e）AMMO DUMP（弹药库）：有敌兵50名、直升机7架和5辆军车。

f）JUNGLE（丛林）：有敌兵60名、军车8辆和炮艇8艘。

②游戏时，六关可任意选取。但合理的作战步骤为：

a）先空降到丛林中，从敌人那里获得了囚禁人质的监狱所在

位置的情报。

b）途中穿过村庄，消灭了村庄中所有的敌人，解放了村庄。完成此任务后，主角可得以稍事休息，治好伤痛，重新恢复战斗力（能量值恢复满格）。

c）为使敌方不能呼救支援，摧毁了敌方的通讯中心，切断了敌方的联络渠道。

d）为补充弹药，用强力攻占了敌方的弹药库。此任务完成后，可补充装备（弹药恢复满量）。

e）开始袭击监狱，以救出狱中的五名人质。营救的方法是保护人质从监狱逃出并安全走出画面，其间人质不能被误伤。救出的人数在画面下方以人形标志表示。

f）占领机场，将救出的人质送上飞机安全返航。

前四项作战步骤可以变通，但最后两项若互相颠倒，或最后两项在前四项之前进行，虽然也能进行游戏，但不能得到满意的结果，突击战士并将受到总统的斥责。

（3）几项特殊操作

①游戏启动：用光电枪游戏时，将枪口对着标题画面扣动板机；用操纵器时，可按启动键。

②瞄准器速度选择：游戏启动后，即出现“瞄准器速度选择”画面，当使用操纵器进行游戏时，需使用方向键操纵瞄准框对准目标，然后进行射击。瞄准器的可操纵速度分为五档，可予先选定。五档速度为：SLOWEST（最慢）；SLOWER（较慢）；MEDIUM（中速）；FASTER（较快）；FASTEST（最快）。

③关次选择：当六幅关次画面显示时，若使用光电枪，则将枪口指向选定的关次画面扣动板机两次以上；若用操纵器，则将瞄准框对准选定的画面，按B键两次以上。以上操作均以画面中出现爆炸波为选关成功。

④攻关操作：当使用操纵器时，用方向键操纵瞄准器；B键为

机枪；A 键为发射火箭弹。当使用光电枪时，宜用可连发的枪，使攻关时除有机枪射击效果外，还可自动间断地发射火箭弹；若使用单发枪，则只有机枪射击效果，攻击敌方的大目标时很费事，游戏效果差，并使攻关难度相对增加。

（4）攻关要点

①识别画面下方的如下标志：

DAMAGE：受伤计量。当色带全部变红时为攻关失败。

子弹夹：（左方第一标志），其旁边的数字表示拥有的子弹数。若取得“FREE（自由、任意）”后就出现 10 的数字，并逐渐减少，在此期间虽消耗子弹，但子弹的拥有数不减。

子弹：（左第二标志），以数字表示子弹的消耗量。

火箭弹：（左第三标志），以数字表示拥有量。

人形：（左第四标志）：以数字表示从狱中救出的人质数和送上飞机的人质数。

其他标志依次为敌兵、直升飞机和炮车等数量。

②识别画面中的标志：

P：能源，可补偿受伤计量值。

弹夹：如获得一次，可增加 20 发机枪子弹。

火箭弹：获得一次增加一枚火箭弹。

炸药包：击中后爆炸，可打击其周围的目标。

此外，尚有圣水瓶和急救箱等标志。

③画面中出现的动物、平民和救护人员等不可击中，否则按主角受伤计量。

④人质也不可击中，以其走到画面左侧消失，算为获救或登机。

⑤天空中的飞鸟都可伺机射击，击中后可出现多种标志。

⑥敌方的大目标宜用火箭弹攻击，若已不拥有火箭弹，也可以用机枪频繁射击，也能将目标击毁。

（5）节目评价

本节目用操纵器或连发光电枪攻关，均不难打通，游戏者可随意选择。目前，可用于光电枪游戏的节目（枪卡）甚少，本节目算是不错的一种。

48.《**鳄鱼先生**》（CROCODILE SIR）

《鳄鱼先生》是日本KONAMI公司1988年出版的战斗类节目（256K、单人玩）。

（1）故事内容

节目的题材取自于美国的同名电影。

主角比利是参加过越南战争的退伍军人，他与年青美丽的姑娘安娜真诚地相爱着。

黑社会的头目考登也看中了安娜，他趁安娜与比利在沼泽地约会之机，将安娜绑架，比利赶到时，歹徒的汽车刚刚驶去，他只听到了安娜的呼救声。

为了救出恋人，消灭黑帮，比利跟踪追击，最后直捣黑社会头目考登的老巢，经过一场激烈的搏斗，终于击毙匪首，救出了安娜。一对恋人热烈地拥抱在一起，将重新过那幸福宁静的生活。

（2）节目特点

本节目的游戏内容丰富，主角可徒手格斗，也可使用刀、枪、棍、棒、鞭等。节目中有两关除使用操纵器游戏外，也可以使用光电枪进行射击。另有两关是汽车追逐战，场景设计精细；人物形象和动作逼真。此外，还有“音乐选听”和“练习关”；游戏难度适中，是早期出版的游戏节目中之优秀者。

（3）游戏模式选择

标题画面中，标有四种游戏模式。

①GAME　A：A种游戏。选此模式时只用操纵器进行游戏。

②GAME　B：B种模式，选此种模式时，第2、7关需使用

光电枪。

③TRAINING：练习关。供游戏者在正式攻关前练习技法之用。其中包括a）常规战斗；b）汽车追逐战；c）操纵器射击训练；d）电子枪射击训练（相当于两个独立的枪卡节目）。

④SOUND SELECT：音乐、音响选听。共有32种音乐和音响供选择欣赏。用方向键选择，按B键播放；按A键停播。

上述四种模式用选择键选定，再按启动键。对后两种模式，使用完毕后可再按启动键，就又恢复标题画面。

（4）按键操作与游戏标志

①按键操作

A键：踢腿、掷爆破弹（车战时）。

B键：拳击、使用兵器或武器。

A+B键：原地跳跃踢腿；配合左或右键为跃进踢腿。

方向键：操纵主角行动，控制行车速度和路线，枪战时移动瞄准框。

选择键：游戏时按一次选择键，就可使用手枪（按B键），再按一次可停用。在画面的上方，“BULLET”后面的数字表示子弹拥有量。

②游戏标志

a）兵器和武器类：有手枪、匕首、棍、皮鞭和枪弹等，均为形象化标志，很易识别。战斗中只要靠近这类物件，就是获得。兵器以最后获得的一种为准，兵器可以和手枪同时拥有。

b）宝物类：

腿肉：可使生命值（L）满格。

防弹背心：可抵御枪弹和匕首的攻击。

急救箱：作用与腿肉相同（只在射击关中出现）。

五角星：敌力全灭（射击关中出现）。

沙漏：暂时使枪弹拥用量维持不变（射击关中出现）。

绿色油桶：使生命值满格（车战关中出现）。

灰色油桶：增加行车的允许时间（车战中出现）。

（5）接关方法

每次游戏的生命数为 3，当得分增加到 2、5、8 万时，可增加一个生命数(画面上方的R 符号)。当生命数用完后，出现"GAME OVER"时按启动键，又出现"CONTINUE"，当数字回跳到零之前按启动键，可接关三次。

（6）各关技法详解

本节目共 9 关，其中第 2、7 关为射击关，第 4、5 关为汽车追逐战，其他关为常规战斗。

第一关（STAGE 1） 沼泽地带

主角比利来到丛林中，相约与恋人相会，却遭到黑社会打手的袭击。比利奋起迎战，格斗中，要尽可能夺取对手的刀、棍等兵器，反之制敌。

比利一共要经过四处沼泽。第 1、4 处沼译的水中有鳄鱼，可按住 A、B 键和右键快速跃进，就可以安全通过；第 2、3 处沼泽中有潜水的敌人，可以用拳击倒；对赤膊持棍的匪徒宜用枪射击。在沼泽中战斗时，可以从敌人身上击落腿肉、防弹背心和手枪等跌落水中，淌水就可以捞取（当得到时可听见信号音响）。若能在下沼泽之前拥有棍棒，将对战斗更为有利。此外，在水中同样可以跳跃踢腿攻击敌人。

第二关（STAGE 2） 丛林枪战

敌方露面的都是枪手或火箭筒手，比利用枪迎击。当选 GAME A 模式时，用操纵器操纵瞄准框对准敌人或标志，按 B 键就可以将敌人击毙或获得宝物；选 GAME B 模式时，用光电枪瞄准目标射击就可以，采用后一种方式时过关比较容易。

枪战取胜要点：

①先射击固定的敌人，其次是活动的敌人。

②凡击中蹲伏着的敌人时，都将出现子弹或宝物标志，用枪击中标志后就作为获得。

③子弹是有限量的，必须及时补充并节约使用。

④关底的直升飞机上不断投下敌人，必须及时将他击毙，并伺机向直升机的机舱射击。

枪战局在第一次游戏时为黑白画面，以后转为彩色画面。

第三关（STAGE 3） 再战沼泽地

在沼泽地中将遇到一伙持匕首的歹徒和一个身躯魁伟的敌头目。后者身着防弹背心，刀枪不入且力大无穷，他可以轻易地将比利举起再掷到地上，若不掌握制胜诀窍很难制服他。

制胜诀窍：将他引到树丛右面的角落处，然后面向右朝他挥拳猛击，就将使他无还手之余地，可轻易地将壮汉打倒。

击倒壮汉后再右行，就达关底，只见绑架安娜的汽车刚刚逃遁，比利旋即驾车追赶，于是展开了一场汽车追逐战。

第四关（STAGE 4）．汽车追逐战

比利驾驶一辆绿色的吉普车，追逐歹徒绑架安娜的棕色吉普车。越野公路上有敌方的汽车和轻型飞机的拦截，比利必须冲破敌方设置的种种障碍，在限定时间内到达终点，就算通过本关。

作战的方式：

①用上、下键控制车速（车速在画面上方有指示），最高可达每小时 250 公里）同时用左、右键操纵汽车的行驶路线。

②按 B 键为开枪射击，只对地面目标有效；按 A 键为投掷爆破弹，只用于攻击空中目标。

③除绑架安娜的吉普车外，其他的敌车均可以用枪击毁；对敌方的飞机可对准它投掷爆破弹，只要投掷方向和投出时间掌握适宜，就可以将敌机炸毁。此外，也可以操纵行车的路线以躲避敌车和敌机投下的炸弹。

④绑架安娜的汽车装有防弹装甲，无法击毁，但一当它出现

时，就要向它的尾部射击，敌车被击中一定次数后就逃逸而不再出现。但要注意：敌车的尾部可向后发射枪弹，或减速向比利的汽车冲撞，要及时躲避；只有当敌车加速时，方宜绕到它后方射击。

⑤获得公路上的绿色油箱，可使生命值满格；获得浅灰色的油箱可增加“时限”（画面上方 TIME 后的数字）。

⑥汽车行驶时，注意躲避道路上的石块、水洼和油渣等。

第五关（STAGE 5） 汽车追逐战

作战方式与第四关相同，只是绑架安娜的吉普车已换成红色的，而且有多辆与之相同的汽车，要注意识别（后一种敌车可以击毁）。

通过本关后，就进入市区。

第六关（STAGE 6） 进入市区

在市区的战斗中，将遇到佩匕首和手枪的女流氓，挥舞链锤、木棍和长鞭的歹徒也频繁出现。

攻关要点：

①尽可能夺取敌方的长鞭等兵器和手枪，反之制敌。

②女歹徒的出手很迅速，但有一个短暂的站定时间，这是进击的最佳时机。若用长鞭对付他们最为有利。

③对挥舞链锤的歹徒，要近身围绕他转动并不断出拳攻击。这样，既容易将之击倒，还可躲避其他敌人的袭击。

④关底出现穿棕色服装的歹徒，他们身着防弹服能抵御枪弹的射击。而对于穿白色衣服的歹徒可用手枪击毙。

第七关（STAGE 7） 街区枪战

游戏方法与第二关相同，另外掌握以下要点：

①街道中的下水道口和楼层窗口内均有伏敌，要格外注意。

②大部分的标志是在击中往返驰骋的敌摩托车手后出现。对子弹标志的获取特别重要。

③关底是考登住宅的外围，看守大门的是一名冲锋枪手和善于腾跳的飞刀手，二者一胖一瘦，攻防能力都很强。当这两名歹徒出现时，先主攻敌枪手，待只剩下飞刀手时，可当其腾跳及落地的刹那间瞄准他猛烈射击。两名门卫被击毙后，住宅的大门敞开，比利直捣匪巢，进入第八关。

第八关（STAGE 8） 进击匪巢

比利攻入匪首考登的住宅，歹徒倾巢而出，凶恶的猎犬咄咄逼人。战斗中注意两点：①尽可能使用长鞭、手枪和防弹背心，否则难以击退众多强敌；②更为重要的是，必须拥有长鞭和防弹背心直至本关战斗结束，这样，就可以将这两种东西带入下一关（手枪不能带），为最后的决战创造必胜的条件。

第9关（STAGE 9） 决战匪首

比利身着防弹背心，手持长鞭，进入考登住宅的大厅，准备进行决战。

首先出战的是黑社会头目考登———个头戴礼帽的小胖子。对付他的招术：始终与他保持一段距离，使考登就只能用手枪射击，而比利身着防弹背心，可丝毫无损，再用长鞭挥击，就可取胜。

考登被打败后，他手下的一对干将仍不甘心，向比利气势汹汹地逼来。对付他们的招术：先诱使两名分散的打手聚到一起，以突破被他们夹击的局面。然后处于一定的距离之外，用长鞭进击；当他俩逼近时，要迅速绕避，只要不被他们贴近，两歹徒就无计可施，最后必将先后就毙。

如果不能从上一关带来长鞭和防弹背心，则只能以拳脚应战，取胜就要困难得多了。

歹徒们被消灭后，安娜获救，她与比利热切地拥抱。节目到此结束。

49.《**花丸忍者**》(HASK NINJA)

《花丸忍者》(256K、单打)是一部传奇性的战斗节目。

(1) 故事内容

"花丸"是一个少年忍者的名字，他年纪轻轻，已学就了一身武艺，外出时还携带着一只猎鹰，作为他惩恶的得力帮手。某一天，他来到了一个小岛上，忽然看见人群和小孩四散奔逃，花丸随即追查，发现了一起妖魔劫持儿童的事件。花丸打败妖魔，救出了被囚禁的儿童，伸张了正义。

(2) 铵键操作

A键：单动键高跳；连动键低跳。

B键：施放猎鹰攻击敌人或打开宝卷。

方向键：操纵主角行动。

(3) 施用法术

花丸的基本战斗方式是施放猎鹰攻击敌人，还会施用法术。

战斗过程中，主角可取得宝画卷。画卷有大有小，一个大画卷相当于10个小画卷，最多可取到十个小画卷(在游戏画面的左下角显示)。若用猎鹰击中大画卷使之打开，再取得后，就可以获得法术，法术一共有四种：

①雷电术：取得有闪电标志后获得此法术。使用时使画面中的敌人全被消灭。每使用一次消耗四个小画卷。

②地震术：取得火山标志的画卷后获得。每使用一次消耗5个小画轴，也可以使敌力全灭。

③火鸟术：取得有鸟形标志的画卷后获得。可攻击远距离的敌人。每使用一次消耗两个小画卷。

④飞行术：取得画有飞人标志的画卷后获得，可使主角在一定时间内的跳跃能力和行进速度大在增加。每使用一次消耗5个小画卷。

以上法术只能拥有一种，利用取得不同的大画卷可以更换拥

有的法术种类。

（4）与魔头斗牌

节目的奇数关及最后一关（第 14 关）结尾时，都出现一个魔头，花丸要与他斗一种特殊的扑克牌，获胜后方能进入下一关。

扑克牌分以下几种牌面：

①普通牌：从 1 点到 6 点。花丸最多可拥有 1－3 点的牌；魔头可拥有 1－6 点的牌。

②特种牌：共有四种。

第一种：有“Ⅱ”符号的牌。攻关中取得一个“Ⅱ”标志就拥有一张这种牌。斗牌时出一张Ⅱ字牌和一张普通牌，总点数就相当于普通牌的点数加倍。

第二种：有“Ⅲ”符号的牌。攻关中取得“Ⅲ”标志后获得，使总点数为普通牌的点数乘以 3。

第三种：有盾牌图形的牌。战斗中取得红底色的“叹号”后获得。可抵消一次魔头的出牌。

第四种：有面包图形的牌。取得灰底色的“叹号”后获得。以此牌和对方的牌相抵，还可再补充 5 个生命点。

斗牌的方法：

攻关画面结束后，即自动转入斗牌画面，此时按 A 键，就开始斗牌。先由魔头出牌，再由花丸出牌。花丸出牌时先以方向键选牌，再按 A 键出牌。若选带“Ⅱ、或Ⅲ”牌面的牌，需先选此种牌，再选一张普通牌一同打出方有效。斗牌前，敌我双方均拥有一定的生命点数，此点数为节目内定的，与游戏画面中的画卷数无关。每斗牌一次负方将减少生命点，当某一方的生命点先耗尽；或牌用尽而未胜则判为全盘输。此外尚需注意，若花丸不能在规定时间内打出牌亦判为全输。斗牌过程中除出牌外，有时也需要按 A 键使比赛继续。

（5）攻关要点

①节目中的跳跃动作多且难度不断增大，必须掌握纯熟。

②善于根据攻关的具体需要，灵活掌握和施用法术。画卷的数量从开始时就要注意积累，同时尽量发挥画卷的作用。

③必须在打开大画卷并获得后（画面左下角有拥有的大画卷标志显示），且在具备必要的小画卷数量时，方能施用相应的法术。

④攻关的最终成功，决定于斗牌的胜负；而斗牌的胜负，又决定于拥有的特殊牌的数量。本节目自第四关开始，有些特殊牌标志是隐蔽的，必须放出猎鹰仔细搜索才能找到。在下面的“技法详解”中将给予提示。若能将提示到的标志搜集齐全，则斗魔头将胜卷在握。

⑤节目的每一关都有限定的时间，若不能按时过关，则作为失败论；若过关能节约时间，则可折合成奖励分，一并加入作战得分中。当总分达到 2 万、7 万……时，可增加游戏次数（规定为 3 次）。这对攻关成败作用也很大。

（6）各关技法详解

节目一共 14 关。

第一关　小岛

小岛在海水中上下浮动，跳跃时注意不可被水淹没。水中有鱼跃出，当初次不能越过时，就要放猎鹰先将鱼击毙再通过。本关中敌角色不多，过关不难。

提示：本关中可得到暴露的“Ⅱ”符号和灰叹号各一个。

第二关　冰山

冰山在海中飘浮，行进和跳跃时要小心，以防滑落海中。有的冰块上不能站立太久，否则将碎裂。本关的难点是需要从一些浮动的冰块上跳跃前进，必须掌握好起跳的时机和落点。遇到的敌角色主要是白熊，可施用地震术。

提示：本关中除有暴露的灰、红叹号标志各一个之外，当第三次跳过浮冰后的第二座小冰台处，有一个隐蔽的“Ⅱ”；第四座

大冰台处有一个隐蔽的“1UP”标志。

第三关　滑板运动场

花丸踏滑板通过运动场。已不能施放猎鹰，而只能用滑板撞击或砸敌人，法术还可以继续施用。中途要从一座高桥上通过，最后跳过一座断桥，就达关底。

提示：本关中有3个“Ⅱ”符号和灰、红叹号各一个，都是暴露的。

第四关　童话世界

见到有坐着弹力器跳动的敌人时，消灭他夺过弹力器，利用之弹跳前进。过河时需隔一个浮台跳跃一次，才能顺利通过。

提示：进关不久，就有一个暴露的“Ⅱ”符号；河左岸的房屋处有一个暗藏的“Ⅱ”符号；过河后，从弹簧弹上去，高台的画卷旁有暗藏的“Ⅲ”；在最后一名喷火敌人后面的大画卷的前面有隐藏的叹号。

第五关　熔岩地带

从下方走比从上方好走，行进时小心熔岩滴会突然变成飞鸟扑来。

提示：进关后跳上土台就有暗藏的叹号；乘第一辆小车上土坡后有明的“Ⅱ”符号。

第六关　河区

沿河中的木桩跳跃前进，并利用河中的滑板过渡。有些暗木桩需在获得小草形标志后才出现。

提示：进关后不久，在明的叹号前的第二木桩上有暗的“Ⅱ”；带横叉木桩上画卷的右侧有暗“Ⅱ”；在第二个小草标记的左侧有暗藏的叹号；船上第三处炮台凹槽内有暗“Ⅲ”。

第七关　木马游乐场

游乐场中有许多木马，落下时会伤人，但可以踩着木马的背上跳越过去。

提示：从第二木马的背上向前放鹰，可击出暗“Ⅲ”；从木马落到台上后又可击出暗的叹号；上第二道河岸之后可击出暗“Ⅱ”。

第八关　空中飞行

按 A 键飞行，用方向键控制飞行方向。

提示：途中有三个“Ⅱ”和两个叹号，都是暴露的。

第九关　鬼宅

宅中有幽灵、敌方忍者和突然跳出的毒虫；光线忽明忽暗，阴森可怖。途中还要渡过剑沟、悬台和落石区。行进时务必谨慎。

提示：第一个小画卷的左方有暗“Ⅱ”；随后有明的叹号；从第三剑沟的弹簧座处放鹰，可击出暗“Ⅲ”；第三快落石之后有暗叹号；接近右端的两个小石台的侧面各有一个暗“Ⅱ”。

第十关　西部村镇

小心房屋中的伏敌和滚出的木桶，谨慎前进。

提示：从第一座屋的右方跳起可击出暗的叹号；第四座屋处有明“Ⅱ”；第一空场中有暗“Ⅱ”；第二空场的第一间屋的二楼上有隐身（无敌）宝物，得到后速抵关底。

第十一关　夜空

星光闪烁下，花丸沿石台跳跃前进，天上不时落下硕石，要及时闪避。

提示：进关后的第二个大画卷必须取得，因那是“隐身无敌”宝物；过中段之后，有三个暗“Ⅱ”、一个暗叹号和一个“1UP”标志，要仔细搜索。

第十二关　机关室

行进中注意电网。中途有无敌标志，得到后迅速前进。

第十三关　溶洞

前一路段需从斜坡迂回上升，注意泉眼中不时有跃鱼上升，成功的关键是掌握时机。

提示：进关后的第二斜坡处有暗“Ⅱ”，随后有明的Ⅱ和叹号；中途有暗“Ⅱ”；当接近水层的斜坡处时，还可得到暗的叹号。

第十四关　空中飞行

用A键和方向键操作。凡阻碍空中飞行的人头像等敌目标尽可能用法术除掉。

提示：本关结束后，还要和魔头斗牌，所以必须将标志（都是明的）全部取到。

斗牌得胜后，魔头被打败，花丸砸开山洞的铁门，救出了被囚禁的儿童，儿童们高兴地将小勇士高高抛起，欢呼庆贺。

（7）节目评价

本节目的场景较多，攻关方式各异，加上与魔头斗牌等游戏，使游戏者更添乐趣。

50.《**卡诺夫**》(CARNOV)

1987年出版、容量250K、单人玩模式。

（1）神的仆人

卡诺夫是一名俄罗斯勇士，他后来成为神的仆人。有一天恶魔亚拉卡泰侵犯圣地，卡诺夫受神的派遣，从天上乘闪电降落人间，执行驱赶恶魔的使命。

（2）基本操作

A键：跳跃

B键：发射神火弹

方向键：操纵主角行动、上下楼梯、爬树和在空中飞行等。

（3）宝物的名称、功能及使用方法

卡诺夫要战胜恶魔，除了不断加强神火弹的威力外，还要善于使用神赐予的11种宝物。

①宝物的名称和功能

a）仙丹：一种红色药丸。服用第一次后，神火弹就由单发变

为双发，第二次后就变为三发，攻击威力大增。仙丹还能恢复卡诺夫受损伤的体力。

b）宝靴：可使卡诺夫跳得更高，以获取高空的宝物或使用于某些战斗场合。但使用有时限。

c）爆破弹：专用于炸出特定的暗道或炸毁特定的障碍。这类暗道或障碍只存在于某些关中。爆破弹不适于攻击敌人；对主角本身也无伤害作用。

d）梯子：可随时支起，再沿梯爬高以获取宝物或用于某种战斗场合。用毕后爬回地面，再按下键将梯子收回，以供下次再用。

e）回力镖：掷出之后又能飞回，杀伤力比神火弹大，但发射速度较慢，用起来不太方便。

f）闪光雷：威力强大，对弱敌使用一次就可消灭；对强敌两次可灭，但对关底的敌角色效果不明显。

g）窥宝眼镜：可用于发现隐蔽的宝物。在主角行进过程中，当听到一种有节奏的声响时，就要在附近搜索，至看到画面下方指导栏内的窥宝镜标志闪动时就地站定，随即调用宝镜，就能使隐蔽的宝物显现出来。

h）潜水镜：在水中活动时戴上可使潜游的速度加快。

i）飞翼：使用后可使主角腾空飞起，以获取宝物或作战，但只适用于特定区域，此时可听到铃声，且飞翼标志闪动。飞翼的使用尚有时限。

j）盾牌：可增强主角的防卫能力，适合于攻击关底强敌时使用。

k）有 K 字母的标志：途中常可见到，必须尽量收集，每取得 50 个 K 标志，就可增加一次游戏机会。由于节目规定的接关（按选择键）次数为三次，用完后需回到第一关重新开始，因此收集 K 牌以增加游戏次数非常重要。

上述宝物除仙丹之外，获得后就在指导栏中显示，其自左至

右的顺序与上述自上而下的顺序相对应，并标明数量，其中的盾牌只允许拥有一个。

②宝物的使用

11 种宝物中除仙丹和 K 标志外，均需采用专门的操作方法使用：用方向键选择（为操作方便也可先按暂停键）宝物的种类，被选中的宝物其标志将闪动，再按选择键就可以使用。

某些宝物只在特定的场合方能使用，此时可听到铃声响或宝物标志出现闪动。

攻关时，获取并适时调用宝物是胜利之本，在下文中将给予提示。

（4）各关技法详解

本节目共有 9 关，每一关都有时间限制，攻关时要注意。

①第一关（STAGE 1）古城区

城区的前沿是一些土台，附近有甚多宝物，先取到梯子和宝靴后，取其他的就方便了。卡诺夫首先遇到的敌人是掷巨石的怪兽，用双向神火弹跳跃攻击，将它消灭。随后进入城区。从楼房的墙上还可以获得许多宝物。当到达有一座桥的地方时，不要急于上桥，而先到桥下有一些 K 标志的地方，跳跃前进并发射神弹，就可以打出一个窥宝镜来。取到后再过桥，过桥后再向左返回桥下，到某一位置时可听到铃声，并看到窥宝镜标志闪动，此时按选择键，就会有一堆宝物在主角身边出现。一一获取后，就可以向右直达关底。

关底是一只会跳跃并发射火球的海马怪，用神火弹向它猛轰；并下蹲躲避它发射的火球；左右移动躲避它的撞击，不难将之击毙。

②第二关（STAGE 2） 城楼

进关登上最高的土台后，就要选择继续前进的道路。

第一条路：从土台登上城楼的第二层取得飞翼，再顺扶梯登

上楼顶，然后不断向右行，到出现铃声的楼台边缘处，调用飞翼向右飞出，待尽量获取空中的宝物后落到地面。当在城楼顶遇到两只彩色飞鸟从空中扑下来时，只要迅速向右行进，就能避开。

第二条路：从城楼的底层进入城楼，再顺台阶向右上方攀登，途中遇到穿黄衣的机器人时，要迅速射击，若稍有怠慢，机器人将崩裂成碎块而伤人。楼道角上有头像机关，对第一个可架梯攻击头像的眼部，就可避开头像射出的子弹。

上述两条通路以第一条较易通过，而且可利用飞翼取得更多的宝物。

关底是妖人牵着一头狮子，用神火弹迅猛轰击，就可以将之消灭。

③第三关（STAGE 3） 郊野

进关后，先打掉一只在树上的飞翼鼠后，爬上独杆树向缺口右面跳。为使跳得更远，要按住左键至落地后再松开。这样右面的一个鬼怪就凝结成固定的白球而容易打掉。前方将遇到一些伪装成土堆的怪物，注意识别。再向右，第一次出现两只恶鸟，避开后再向前，从遇到的第一个缺口下落，就进入暗道（也可以跃过缺口），暗道中可收集到很多K标志。从暗道的扶梯上来后再向右，登上三层阶梯的最上层后，一定要竖梯子取得盾牌，以决战关底。当竖梯向上爬时，空中可能飞出一条龙，此时切不可再爬动，只要左右转身攻击飞龙，就能将它赶跑。

关底是一条恐龙，调出盾牌后跳跃射击龙头。

④第四关（STAGE 4） 雪山

a）进关后，先打掉台阶上的第一只飞翼鼠，然后从凹地处周围跳跃，能找出两排爆破弹。

b）打掉第二只飞鼠后，登上一个较大的台阶，用宝镜可取得很多闪光雷。

c）再向下返回至出现梯子标志的上面一层台阶，用爆破弹炸

出暗道。暗道中有火山，只要不断跳跃射击就能通过。进入暗道的目的是为了取得盾牌（但需留到下一关使用）。从暗道盘旋至顶端，再用爆破弹炸开出口，登返地面。

d）从第一暗道出来，前方的第二个梯子处又有暗道，进入后到左面取得宝物，不可再炸暗道向左行，而要顺扶梯返回地面。

e）然后登山，目的是取得飞翼，只有得到此宝物，方能不用盾牌而突破关底。

f）关底：一只会飞的美女蛇，它从山洞的顶上向下落，卡诺夫必须驾飞翼从它一开始出现时就瞄准他攻击，并随同它徐徐下落，一定要趁它落到地面之前将之击毙。一旦它落到地面，就会弹跳飞翔，口吐火球，就极难对付了。

⑤第五关（STAGE　5）　海洋

a）进关时是站在一座悬崖上，向下跳就落入水中，然后戴上潜水面罩，用 A 键和方向键操纵主角行动。

b）水中有毒鱼群、海带、贝壳，尚有突然出现的海魔女。主角游动时不可太快，以沉着应战。

c）海底和石缝中有较多的 K 标志，注意收集。

d）到开始出现海魔女的狭窄通道处时，先从中间扶梯上去，收集 K 标志，再下来游回左方（或向右），向上出水面登上平台。从右方可得到很多宝物，但要防备海马怪的突然袭击。最后从右面悬台处重新下海，待向左游至无通路时，再出水攀上平台，就是关底。

e）关底：一只第三关中出现过的那种恐龙，调用上一关取得的盾牌，就可战胜它。

⑥第六关（STAGE　6）　圣宫

a）本关的强敌很多，特别是一种着蓝色盔甲的隐身武士，出现得很突然，从前后方向卡诺夫夹击。要迅速向左右迎击，并下蹲躲避武士射出的子弹。

b）沿地面行进至有一座高台处时，有两条通路，一条是登高后再回到地面，这条路上的宝物较多，还可运用宝镜和飞翼，但攻关难度大；另一条路是用爆破弹炸掉高台底层的隔墙，从地面直接向右行进，这条路线比较简捷稳妥。

c）断墙上伫立着许多飞翼鼠，仅对飞下来的进行捕杀。前方断墙上又潜伏着猫头鹰，主角只要不断跳跃前进，就不会遭到伏击。

d）猫头鹰群集的断墙右端有盾牌，一定要架梯上去取到。

e）关底：第四关中出现过的美女蛇，用盾牌护身并跳跃攻击它的头部。

⑦第七关（STAGE 7） 金字塔区

a）从金字塔的外层台阶一直向上爬，到顶后从中间的通道靠右侧跳下，就进入塔内。

b）在塔内将遇到一些伪装成房门的敌武士，对他们不能强攻，需要利用梯子或使用闪光雷。

c）消灭第一名武士后，架梯登上右方悬台可取得很多K标志，下来后到左侧有梯子标志的地方，会忽然出现一个缺口，跳下去后再向左方台阶攀登。沿途有掷巨石的怪兽，最好用闪光雷镇压。然后一定要架梯取得盾牌，再用宝镜找出K标志，向右就达关底。

d）关底：一只双头翼龙。以盾牌防护，跳跃攻击它的头部。战斗时要与翼龙保持一定的距离，便于躲避它吐出的火弹。

⑧第八关（STAGE 8） 空中雕塑群

a）本关的场景是一些石雕艺术品，有石台和石柱等，都座落在半空中，形成一片空中雕塑群。雕塑品之间有的互相衔接，可行走或跳跃通过；有的地段却必需使用飞翼。因此，获取飞翼和恰如其份地使用十分重要。

b）从进关的悬台处跳一下，就可以发现第一只飞翼，驾此飞

翼飞向右方的悬台，必要时可先在石台前的石柱顶落脚。石台中有头像机关，可攻其根部将之摧毁。

c）经过三座石台后，从右方第一根石柱的下面可取得第二只飞翼。再向右到有很多爆破弹标志的石台处时，要用爆破弹炸开右方通道，并取得第三只飞翼。

d）取到第三只飞翼后，右方有两条行进路线：一条是从上面跳落到下方的石台上，再跳越过几个石台，这条路线比较难走，因每个石台上都有飞鼠把守；另一条路线是驾飞翼从空中向右飞渡，可避开飞鼠的袭击。但不论从那条路走，都要在经过此地段后的第一根石柱时，从石柱顶端取得盾牌，以攻关底。

e）关底：也是一只双头翼龙。卡诺夫驾飞翼，举盾牌迎战，很快将毒物击毙。

⑨第九关（STAGE 9） 魔王宫殿

魔王宫殿的通道复杂而曲折，魔王盘踞在宫殿的最右端，只要掌握向右行进的大方向，定能找到恶魔所在。但是，不同的行进路线所需时间各有长短；难度也有差异。为帮助游戏者获取攻关的最后胜利，今提供一条最安全而又简捷的路线供参考：

进关后，先击退隐身武士和飞蛾，取得宝镜和闪光雷等很多宝物。然后从底层向右跳过缺口（不要登梯），右行至第二座扶梯处，可沿梯迂回向上。顶层有敌人封锁，可用闪光雷清除。到顶层后再向右（勿登有掷石怪的平台）至四座扶梯处，沿左方扶梯攀至顶层，再向右到平台终端下落。右上方有牛头塑像的平台处，就是魔王的盘踞地。

魔王是一只三头恶龙。它的龙头依次从三个漆黑的窗口中伸出，凶恶地扑向勇士卡洛夫，然后又缩回去。而每当龙头伸出之前，可看到龙的两只眼睛在窗口闪耀，此时要迅速退到龙头咬不着的地方，待龙头伸出时立刻发射神火弹。本关中已找不到可以防身的盾牌，要战胜魔王全靠勇气和智慧了。决战过程中，当某

一个龙头已被打击而变成红色时，就立刻转而攻击未变色的龙头，可以较快地取得彻底胜利。

魔王终被英勇的卡洛夫击毙，和平又降临人间。为表彰卡诺夫的功绩，他被册封为天上之神。

（5）节目评价

这部节目出版的年代虽然较早，但仍不失为一部优秀的节目，值得一玩。

51.《**汉城奥运会**》（HYPEROLYMPIC）

1988年，第24届奥运会在汉城隆重开幕，各国体育健儿云集，盛况空前。

日本KONAMA公司于当年应时推出了这部精彩的体育游戏节目，获得了广大电视游戏爱好者的喜爱。节目的容量为256K，可两人同时玩，游戏内容丰富，颇具玩赏价值。

（1）游戏模式选择

标题画面中，显示出三项游戏模式供选择：

TRAINING MODE——训练模式：

OLYMPIC MODE——奥林匹克运动会；

VERSUS MODE——对抗赛。

以上第一种是单人或双人轮流玩的节目；第二种为单人玩节目；第三种为双人玩节目。

用方向键选模式，按A键又显示不同的选择画面，下面分别介绍其内容。

①TRAINING MODE（训练模式）

标题画面时选此模式后，按A键就显示第一幅选择画面，其上有“1PLAYER（单人玩）”和“2PLAYERS（双人玩），两项，用方向键选定后再按A键，又显示出第二幅选择画面，其上列出了12种体育运动项目，它们是：

FENCING——击剑；

TRIPLE JUMP——三级跳远；

FREESTYIE SWIMMING——自由泳；

HIGH DIWE——高台跳水；

CLAY PIGEON SHOOTING——飞碟射击；

HAMMER THROW——掷链球；

TAEKWONDO——台拳道；

POLE VAULT——撑杆跳高；

CANOEING——单人划艇；

ARCHERY——射箭；

HURDLES——障碍赛跑；

HORIZONTAL BAR——单杠。

用方向键选上述项目，再按 A 键开始游戏。

②OLYMPIC MODE（奥林匹克模式）

标题画面时选此模式，再按 A 键就出现第一选择画面，用方向键选画面中的“START（开始）”或“CONTINUE（继续）”项。

a）选“START”后再按 A 键，则出现第二选择画面，其上列出了 10 个国家的名称，代表选手的国籍。游戏者可用方向键任意选定，再按 A 键开始游戏。十个国家是：

U、S、A——美国；

U、S、S、R——苏联；

W、GERMANY——西德；

U、K——英联合王国；

FRANCE——法国；

KOREA——韩国；

CHINA——中国；

CANADA——加拿大；

KENYA——肯尼亚；

JAPAN——日本。

b）选“CONTINUE”再按A键，则出现密码选择画面。选定密码后，按A键可继续游戏。

③VERSUS MODE（对抗赛模式）

标题画面时，选此模式后按A键，就显示出两人对抗比赛的三种项目：

FENCING——击剑；

TAEKWONDO——台拳道；

ARM WRESTLING——掰手腕。

用方向键选项目，按A键开始游戏。

（2）十四个运动项目操作技巧

本节目共有十四个运动项目，每一个都有一定难度和趣味，操作技巧十分重要。下面向你提供指导。

①击剑（FENCING）

基本操作是按A键向对手刺剑；按B键为挡住对手的剑；方向键控制剑手的前后移动、挺身或下蹲。若以A、B键与方向键配合尚可做出复合的动作。例如：按住连动A键和右、下键，可做出下蹲刺剑的动作，常可制服对手。

比赛在规定时间内先击中对手5次为胜。

游戏画面的下方指导栏内：中间的TIME栏为计时；长方格表示击中对手的次数。在奥林匹克赛中，尚有裁判员的国名显示于括号内。

②三级跳远（TRIPLE JUMP）

听到哨声后就按住连动A键助跑，到接近白线（起跳线）处按一次B键跳起，在两次落地之际再各按B键即完成全部动作。要想跳得远，需注意：a）跳起后不要松开连动A键；b）不可使用连动B键；c）三次按B键的时机必须控制准确。

画面的指导栏内，自左至右：POWER表示起跳力度；与之相

邻的方框内为跳出时的角度(对成绩有很大影响);RECORD 栏内显示三次跳远的成绩;QUALIFY 栏内为合格的成绩(训练时要求达到 12 米;奥林匹克赛时要求达到 17 米)

③自由泳比赛 (FREESTYLE SWIMMING)

裁判员先发出两声准备口令,再听到枪响声时按 A 键跃入水中。继续按住 A 键就可向前游;途中要换气时按 B 键。

指导栏内:蓝色条表示游泳者的能力 (POWER),按 A 键则增加;黄色条表示泳者的氧气储备量,按 B 键可增加;QUALIFY 栏内为合格的时间标准;左、右方尚有两名运动员的计时表。

要想取得好成绩:a) 使用连动 A、B 键;b) 入水时机要掌握准确(提前跳算犯规,以 FOUL 表示);c) 换气将影响游泳速度;但若黄色条消失,表示氧气用尽,游行将停顿,因此要用 B 键灵活控制;d) 画面右方有箭头显示两名泳者的前进情况,比赛时注意观察。

④高台跳水 (HIGH DIVE)

这是一个很好的玩的项目,你可以操纵运动员做出多种非常逼真的跳水技巧动作。

比赛时,当听到哨声响之后,按 B 键一次,运动员就跳出高台,然后用 A 键(连动或单动均可)配合方向键的左和右,使运动员在空中做出多种技巧动作,并控制入水的姿势。

画面下方的 SKILLS 栏内显示五种动作式样的名称,起跳前用 A 键选择一种;起跳后在空中时还可以变换式样,在 SKILLS 栏内也有即时显示。四次跳水的成绩显示于画面的右下角。

⑤飞碟射击 (CLAY PIGEON SHOOTING)

哨声响后,按 B 键投出飞碟,用方向键操纵瞄准框套住飞碟后按 A 键开枪射击(飞碟投出后,不论按连动 A 键或单动 A 键都只是开一枪)。飞碟若被击中,就在空中炸成碎片。

指导栏内 QUALIFY 斜线下的数字为投出的飞碟总数;斜线

上的数字为合格标准；左方 TOTAL 栏内为射手成绩的即时统计；中间栏内为四次射击的成绩统计。

⑥链球（HAMMER THROW）

这是一项操作技术要求的比较高的项目，以下详述游戏方法。

比赛时，当听到裁判的哨声响后，将方向键快速向反时针方向转动，此时可看到 POWER 栏内的白色带也相应增长，到一定时间后，运动员的身体发亮，在此瞬间按住单动 A 键，并继续转动方向键，此时又可看到画面左下方第二栏内的角度值相应增加，当角度增至一定值时松开 A 键，链球就被扔出。其飞行的距离从画面中可以观察到。

成功的要诀：a）要在 POWER 值最大时扔出链球；b）运动员身体发亮时迅速按住 A 键；c）角度增至适当值（一般以 70°上下为最好）时立刻松开 A 键；d）方、圆形方向键比十字形键操作有利；e）方向键必须能灵活转动。

指导栏中：QUALIFY 栏内为合格标准（距离为米）；RECORD 栏内显示三次投掷的成绩。

⑦台拳道（TAEKWONDO）

这是一个表演项目，比赛时有多种搏斗技巧：a）按 A 键出拳，按 B 键平踢腿；b）按上键跳起，按下键下蹲；c）按上键和 A 或 B 键为跳跃出拳或跳跃踢腿；d）按一次上键后再按住上键，然后按 B 键为向斜上方踢腿；e）同时按下键和 B 键为转身踢腿；f）按上键和右键或左键为跳起用膝顶对手。

每三分钟为一局，共比赛三局，以能量（蓝色带）剩余多者为胜。每次被击倒后裁判开始计数，若数至 10 时还不能起来则判输。本节目的游戏技巧比较容易掌握。

⑧撑杆跳高（POLE VAULT）

先用方向键选横杆的高度，最高可选 6 米；若能跳过 6 米，横杆还会自动升高。选好高度后按住连动 A 键助跑，至撑杆的端部

伸到横杆下的方框处时，立刻按住单动B键跳起至身体升至适当位置时松开。

运动员每跳过一个高度后，横杆自动上升一个高度，直至三次跳越失败为止。

⑨单人划艇（CANOEING）

当艇首向前时，按A键可使划艇前进；按B键则使艇后退。当艇首向后时，操作与上述相反。左、右键用于控制运动方向。

比赛时，以S标牌为起点；G标牌为终点，途中要通过16个有标号的关口。关口的右面牌为白色的要求正向通过；标有R字母的要求倒行通过；标有一条红斜线的要求环绕通过。到达终点后，显示出比赛结果统计表，表中的栏目及文字的含义如下：

GATE（关口）：1～16号。

TYPE（划行型式）：NORMAL为正向；REVERSE为倒行；LOOP为环绕。

COMMENT（评定）：FAILURE为失败；SUCCESS为成功。

PENALTY（扣分）：不符合要求就扣30分。

COURSE TIME（划行时间）：显示分、秒或RETIME（退出比赛）字样。

SCORE（得分）：显示数字，比赛以超过规定的分数为合格。

⑩射箭（ARCHERY）

比赛时，按连动A键将弓拉满，按B键可将箭射出。赛程分为30、50、70和90米四级。先从30米开始射，每一级可射三次，最后评定射中的环数（射中靶心为10环，向外依次为8、6、4、2环，脱靶为零）。

为取得好成绩，必须掌握以下要点：a）注意每次射箭时的风向，这在画面右下角的WIND栏内有显示，其中的箭头表示风向；m前的数字表示风速（米/分）。b）根据风速和风向调整箭的瞄准方向。第一：用左、右键调水平方向的角度（角度显示于画面的

左下角LD栏内，其中的L表示偏左若干度；R表示偏右若干度；"OO"表示正中方向），调整时画面上方的箭标志也活动，但不可误认为是向上或向下。第二：用上、下键瞄准垂直方向（调整的角度在画面右下方的UP栏内显示），调整的角度大时，运动员所持的弓箭也相应活动。c）当射程较远时，要对箭射出后的自然下落提前修正。d）若风向朝上，可减少POWER值补偿。上述几项调节需在按住连动A键的情况下进行。

指导栏中将列出四级距离射箭结果统计及合格标准。

每次射箭后，总结经验，修正误差，将能不断提高命中率。

⑪障碍赛跑（HURDLES）

赛程中共有十个水池作为障碍，要求一一跨过。比赛时三人为一组，若选1PLAYER（单人玩），则右边线的运动员由游戏者操纵；其他两人由游戏程序自动控制。若选2PLAYERS（两人玩），则右边的运动员由主操纵器控制；中间的由付操纵器控制；第三人由程序控制。

比赛时，裁判员先吹一声哨，再发两声口令，最后鸣枪。当听到枪响时迅速按住连动A键使运动员向前跑，遇障碍时按单动B键跳起越过。比赛只进行一次。

比赛中运动员的能量（相当于跑速）、全程所用的时间及合格标准等，均显示于画面的下方。运动员跑到终点后举手者为第一名。

本项目比较容易操作。

⑫单杠（HORIZONTAL BAR）

裁判员发出哨令后，运动员就自动上杠。然后按住连动A键就可使运动员在单杠上旋转，再按B键（以连动B键为宜）可做出多种技巧动作，随着动作式样的变换，在SKILLS栏内显示出不同的式样名称。做动作到一定时间后，SKILLS栏内显示出FINISH（完成）字样时，运动员即自做下杠动作。落地时必须站

稳，否则要扣掉很多分。

比赛只进行一次。

在杠上做出的动作花样越多；技巧难度越大，则得分越高（最高为10分）。得分评出后由计算机屏幕显示。

⑬载人滑翔机（HAND GLIDING）

这是一个表演项目。运动员先牵引滑翔机从跑道上跑动，到跑道端部时起飞，然后在空中滑翔一段距离，最后落到指定的地面目标上。这是一项很好玩的游戏项目。

操作要点：a）按住连动A键助跑，跑至跑道端部时按一次单动B键起飞，然后就可以松开A、B键。起飞的时间要控制准，若起飞不及时，飞机将从架高的跑道坠落地面，表演失败。b）飞机飞起后，注意画面上方的指示图像，其中的小飞机代表滑翔机，黑白间色的圆圈表示地面目标。根据两者的相对位置操纵飞机，使准确落到目标的中心。c）操纵飞机的方法：按上键上升；按左键或右键使机头向左或向右。每按一次上键，将降低飞行速度"一段"（画面左下方的白色带显示速度），要妥善掌握。d）接近指定目标时，要操纵滑翔机向地面徐徐降落，并使飞机落向目标中心。落地时必须再按A键方能使飞机制动。

画面下方：SPEED表示飞行速度；TIME为飞行时间；DISTANCE为飞行距离（从2315米递减计算）；HIGHT为飞行高度；WIND为风向及风速；TRY栏内纪录第一次（1ST）和第二次（2ND）飞行的得分。

⑭掰手腕（ARM WRESTLING）

这是一项单人与电脑对抗或双人对抗的表演节目。比赛时，当听到两声口令后，再听到钟声响时，速按A键发力。当与电脑比赛时可按连动键；双人对抗赛时只许按单动键，否则难分胜负。比赛两次后评定胜负。

比赛画面中尚显示出两名选手的头像，他们发力时都有表情

变化，极为形象而风趣。

（3）奥林匹克运动会

标题画面时，选OLYMPIC MODE，你就可以参加奥运会比赛。

游戏需知：

①本部分游戏内容包含上述全部14个项目，共比赛8天。若游戏前选START，则只有在第一天的项目全部通过之后，方能进行第二天的项目比赛，并依次类推。

②当天的项目通过后，会出现选择画面，画面中列出三项，前两项是表演项目（EXHIBITION EVENTS），有滑翔机和掰手腕，选第三项（NEXT EVENT）就是次日的比赛项目。

③选不同的国家时，比赛项目和画面场景等相同，只是在比赛前体育场的大电视屏幕上显示的运动员头像有区别。

④若游戏前选CONTINUE，则可输入密码直接选比赛的国家，此时的比赛日期是第五天，项目进行的顺序与前相同，但合格标准提高了（相当于决赛）。

（4）各国密码及其运用方法

①每一个国家可以有多套密码，例举一套如下：

美国（U、S、A）：1SS3KVJ5C；

苏联（U、S、S、R）JSSFKVJWC；

西德（W、GERMANY）：NDG3KVJT4；

英联合王国（U、K）：AYS FKVJMC；

法国（FRANCE）：2LSFKVJCC；

韩国（KOREA）：KEPF6VJIC；

中国（CHINA）：LLS36VRPC；

加拿大（CANADA）：VEPF6VJLC；

肯尼亚（KENYA）：YSG3KVJ3C；

日本（JAPAN）：SSGFKVJDC。

②选 CONTINUE 后按 A 键，就出现密码选择画面（PASS-WORD PLEASE），用方向键移动蓝色光标选字母，按 A 键取出。全部字母选完后将光标移至 END 字样上，再按 A 键就可以开始游戏。若字母选择有错误，可将光标移动至 B、S 字样处，再配合方向键就可以修改字母。

（5）节目评价

节目的图象和人物形象逼真，比赛项目的模拟性很强，使游戏者有身临奥运会的感受。

52.《**迷宫组曲**》（MAZE SONG）

容量 64K，单人玩神话类战斗节目。

（1）故事内容

传说有一个古代王国，国中的人民都喜爱音乐、善于演奏乐器，他们幸福而宁静地生活着。可是，灾难忽然降临，化身魔王带领一群怪兽入侵这小小的王国，抢走了所有的乐器和美丽的女皇，破坏了王国和平的环境和生活。

人民都在哀愁之中时，国中的一名称为米朗的小勇士挺身而出。他决心出征魔宫，解救女皇并消灭妖魔。于是，他来到了魔王盘踞的城堡。城堡外，忽而妖风迷漫，天昏地暗；忽而又天晴气爽，表面上显得异常平静。魔王的宫殿是一座结构异常复杂的迷宫。宫中潜伏着怪兽和奇鸟，还有各种宝藏。米朗依靠他的智勇和收集到的宝藏的威力，终于找到了魔王……

（2）按键操作

A 键：单动 A 键高跳；连运 A 键低跳。

B 键：攻击。

方向键：控制主角行动和攻击方向；按上键进门。

A 键（连动）＋上键：推动石块。

（3）宝物介绍

①蓝色心：可补充一格生命值。

②蜂巢：可使生命值充满。

③花伞：加强武器的攻击威力。

④音乐盒：取得后就进入奖励局。奖励局中不断跳出三种音符。每得 4 个四分音符奖一枚金币；取得 # 音符加倍；b 音符不可取，因将减少所得的金币。

⑤缩形药（瓶）：取得后再头撞迷宫中的绿色球后，米朗的身体缩小，就可以通过一些狭窄的通道。

⑥钥匙：每一个房间都藏有出门用的钥匙，必须找到并取得后方能出门（找到时画面中有标志显示）。

⑦跳鞋：获得后方能从弹簧板上弹跳。

⑧水晶球：可增加武器威力和自身的防卫能力。

⑨灯：在黑暗处照明用。

⑩蜜蜂：增强自身防护能力。

⑪颜料：在 L 房和 M 房中显现墙上的踏脚石。

⑫水球：用它可跳离水井。

⑬水壶：用于对付火怪。

⑭宝剑：增加进攻能力。

⑮铁锤：破坏城墙，以进入暗藏的房间或商店。

⑯锯：用于锯开木窗以进入屋内。

⑰防火背心：进入水井时使用。

⑱羽毛：可用于在 F 房中乘电梯。

⑲飞艇：可延缓下落的速度。

⑳宝杖：战胜魔王的必要武器。

㉑皇冠：作用与宝杖相同。

㉒超级鞋：穿上后可增加弹跳能力。

（4）攻关要领

①必须按照房间号依次攻关，否则无法通过迷宫；而且大部

分房间在进去后就无法退出。

②进入房间后，也要按合理的路线前进，否则有可能陷入死角而进退不得。

③迷宫中隐藏着很多宝物，找到并获得它们是成功的关键。例如：蜂巢可以使米朗的生命值充满；有钥匙方能打开出口的门；要进入二楼必须取得跳鞋和缩形药；要进入水井须先拿到灯和防火背心；要进入三楼需拿到锤子和锯；要进入四楼需获得皇冠和宝杖等等。为获得宝物，可以通过攻击敌目标和击碎建筑物来实现，或者用金币购买。

④迷宫中每个房间中隐藏的金币数量和隐藏位置是固定的。按照搜索宝物的方法可以找到。E 房中有取之不尽的金币，每进入飞艇商店一次，出来后就可以在附近和右下方再次获得金币。

⑤进入购物商店后，画面的左上角显示米朗拥有的金币数。商店中的货品都标有单价，当金币足够时，跳起用头顶货品下的方块，就算作购买。已经拥有的宝物均显示于画面左上角的方框内。

⑥墙壁、墙角和地面都可能有暗道，用武器轰击可以发现。对某些孤立的石堆不妨推一推（按左键或右键及连动 B 键片刻），也许会有意外的发现。

⑦复制版无接关功能，因此，及时通过击杀敌目标和找到蜂巢，以补充生命值十分重要。以免费心攻出一程后而又前功尽弃。

⑧标题画面的上方有“零”字样，当快速按单动 A 键或单动 B 键时，数字就晋升，以此可测定 10 秒内按键的次数（按键速度）；若按连动 A、B 键，则反映游戏机的连动功能。此外无其他作用。

（5）攻关技法详解

迷宫城堡共有四层楼，内有大小房间 30 余间，房与房之间、层与层之间还有暗道相连。

①第一关　一楼

米朗首先来到一楼，进入A房后，应将房内的14枚金币都拿到，并将房屋左边的蜂巢和右边的钥匙也取到，然后回到房间下方，取得2枚金币后将孤立在地上的石头用力推开，用武器打开商店的门，进去购买鞋子。出来后，用头顶左边的石头，可顶出音乐盒，取到后就进入奖励局。最后从右上方的房门走出。

走出A房后即可到商店1去购买变形药。随后进B房取得金币和蜂巢。B房分左、右两个半间，各有一间商店（现在不一定进去）。在右半间的左上方有蜂巢和音乐盒，右上方有许多金币，但需顶一下绿球，米朗的身子变小后才能进去取到金币。B房的钥匙在右下方，门在右边的石阶上。走出B房时，请注意米朗的生命值一定要加满，而且应取到两把以上的伞，这样才能战胜巨兽。

进入巨兽房1后，要全力攻击巨兽的头部，打倒它后取得水晶球，就可以上二楼了。

②第二关　二楼

上二楼后，可先进入C房间，在这间房内，应取得蜂巢并买到油灯。音乐盒和门在右上方；蜂巢在中间；卖油灯的商店在中上方，要用武器打出来。这里的灯只要用15枚金币就可买到。C房内有多米诺骨牌，要把骨牌都踩倒才能自由行动。

从C房出来后应进入D房。在这个房间的下方有用木头拼成的hudson英文字母。蜂巢在房间的上方，一定要拿到；音乐盒在房间的左边；钥匙在右下方；商店在n字母的下方，可用武器打出来，米朗要先撞绿球变小后，才能进入商店。在店里花25枚金币可买到防火背心。

③第三关　水井

从D房出来后，米朗可以从二楼右边跳进一楼的水井里（没有背心和灯不能进入水井），从水井的左墙上打出一缺口，进入H房，在房的中间取得一个蜂巢后，从右下方进入I房。房间中处处燃烧着火焰，如果米朗没有防火背心，将立刻被烧死，即使有了

防火背心，仍不能大意，如果让火烧着8次将减少一个生命值。蜂巢在房间的右下角，一定要取得，然后从右下角进入巨兽房2，打死巨兽取得水晶球又回到火焰房。这时，只要集中全力打死章鱼，就可取得红气球飞出水井。

然后，带着铁锤从二楼左边跳到一楼，进入商店2内免费获得锯子。再到A房中补充心和伞，通过巨兽房1再上二楼，进入巨兽房3和巨兽作战。战胜巨兽取得水晶球后，即可走上三楼。这时，米朗武器的威力大多了。

④第四关　三楼

这一关要走的路十分复杂。应先到E房取得飞艇，飞艇在房间中间的商店里，很容易找到。这个房间里有许多复活金币，只要进一次房间，就可以再取一次金币。所以这里的金币取之不尽，可以按需要充分获取。

取到飞艇后，从三楼的左上方到A房的左上角取得金币，进入商店购买超级鞋。若钱不够，可再次进入这房间取金币，可取3次共45枚金币。

有了超级鞋就可到D房去取羽毛。这房间内藏有金币31枚。羽毛的价格是35枚金币。蜂巢在D房的右中部；音乐盒在D房的左中部；门在左上角；商店在右上角。

取得羽毛后，就可进入F房获得宝剑。音乐盒在房间的下方；房间内的旋转棒中藏有23枚金币；商店在房间的上方，可乘电梯上去也可以跳上去；门在房间的左上角。取得宝剑后，米朗的武器威力成倍增加。出了F房可到商店3购买颜料。

现在可以到三楼右楼的J房里寻找巨兽5和水壶了。进入J房之前，一定要补足生命值。J房的上半部是冰屋，米朗一踩到冰块，冰块就会融化。这里的敌人非常凶恶，要十分小心。在冰屋中部藏有蜂巢，要尽力取得。J房的下部是电房，巨兽在J房的右下角，打倒巨兽后即可到商店买水壶。

有了水壶，就可再回到 E 房寻找巨兽和宝杖。巨兽在屋右下角的壁炉里面。要先推开壁炉上方的柱子，打败火魔后才能进入壁炉下方与巨兽作战。战胜巨兽后即可进入 M 房。注意：M 房中陷井很多，要用武器打出墙上的落脚点（取得颜料后即可看见），小心向左移动。看见假女皇时，可先跳下假装救她，等她一现原形立刻离开，再寻找有利位置打倒它，成功后即可获得宝杖。

在补充体力后即可进入 K 房。K 房是一座迷宫，只要一直往下走，会掉进一个陷井，这时注意用武器打击右上方，当发现打掉三块石头时，即可由此跳入继续往前。当再次落入陷井后就到达巨兽房 6，打败巨兽后，即进入 L 房，L 房与 M 房相似，打法相同，只要消灭另一个假女皇，即可获得皇冠。

有了皇冠和宝杖，就可进入巨大兽房 7 与最后一只巨兽作战，战胜之后，即打开了通往四楼的通道。

⑤第五关四楼大决战

经过如此紧张艰苦的战斗，总算到了四楼的魔王殿。可是这一关并不轻松，首先，殿里有个魔王宝座，上面坐着四个魔王，但其中只有一个是真魔王，另外三个都是替身，而且真魔王的位置不是固定的，每次都变换。要打倒真魔王才能救出女皇。再者，魔殿中有许多陷井（像 L、M 房那样），稍不小心，就有可能掉到屋外。

经过米朗不懈的努力，经于战胜魔王，救出了女皇。此时，你可以听到一曲美妙的音乐在耳边回响……

（6）节目评价

本节目是 64K 容量中的优秀者，版面美观精细，变化多端，音乐动听，操纵性强。节目设计的内容相当复杂，玩起来必须有耐心并运用智慧，方能获得有效的成果。

53.《**龙魂**》(DRAGON SPIPIT)

《龙魂》是一部神活类的射击节目，容量256K，单人玩模式。

(1) 故事内容

嘎鲁德王国中的老英雄阿布鲁有一对孪生子女，哥哥叫立伊期；妹妹叫依丽期，他们在父亲的身边幸福地生活着。不幸的是，有一天魔王那鲁塔出来寻找祭品，将依丽期抢走了。为救回妹妹，哥哥立伊期从太阳神那里获得了神的魔力，变成了一条龙去寻找魔王决斗。立伊期飞经火山、丛林和深海等地区，终于从魔宫的深处寻找到了魔王。魔王极端凶狠，但终不能与神龙的力量相匹敌，而落得个毁灭的下场。

(2) 按键操作

A键：发射对地火弹；

B键：发射对空火弹；

方向键：操纵主角行动。

(3) 游戏难度选择

当首次出现标题画面时，按启动键，主角就进入魔宫，宫门内有持棍掷月牙镖的魔王爪牙把守，游戏的两种难度决定于与魔王爪牙战斗的胜负。

第一种情况：战胜。则主角变为蓝色龙(BLUE DRAGON)，拥有一格生命值，可以玩节目的全部1～9关。

第二种情况：战败。则主角变为金色龙(GOLD DRAGON)，拥有两格生命，只需进攻第1、3、4、7、9共五关。金龙的战斗历程短而生命值多，攻关难度相对减少。

以上的第一种战果也不难取得。

(4) 武器和宝物

主角拥有的基本武器是对空炮和对地炮，各适用于对付空中和地面的目标。作战过程中，当击毁银色闪光的敌目标和其些特定的目标后，将出现多种宝物标志，其中的绝大多数标志可加强

武器的威力和主角的能耐，但骷髅头标志将产生不利的效果。战斗时，必须尽量获取有益的宝物，获取得越多，可使战斗力叠加性的增长，这是攻关取得成功的保证。

（5）各关技法要点

节目共九关，以 AREA 1～9 表示.

AREA1 THE PACEOZOIC ERA（古生代）

①空中不断落下火焰，攻击无效，只能躲避。

②途中将遇到闪光的银色飞蛾和飞鸟，争取全部打掉，以增强战斗力。

③黑色蝌蚪状的浮游生物无伤害作用。

④进入不见地面景物的蓝色空中画面时，要使主角居于画面下方，以易于躲闪空中突然落下的火焰。

⑤兹后只要遇到成群的锥形体出现时，争取都打掉以取得宝物，对冲击关底有利。

⑥关底：一只五爪长颈的怪兽，每次喷出三堆毒焰，要乘喷出的间隙时间主攻其头部。

AREA2 VOLCANO（火山区）

①成群的火山间歇喷发，要迂回前进。

②刚进关时遇到的飞蛾争取打掉，以取宝物。

③到石头崩裂区要格外小心，可使飞龙居画面中部。崩石飞来时，用对空炮击碎迎面而来的石块，再迅速拔高，可保无恙。

④关底：一只双头鸟，有大、小火焰围绕其身体旋转，难以接近。双头鸟首先由很多小鸟四面八方飞来组成，又不时分化为成群的小鸟，而只有分化的小鸟有伤害作用。进攻时，使飞龙处于大小火焰之间灵活周旋，并向大鸟发射对空炮，当大鸟分解时注意闪避飞出的小鸟。

AREA3 JUNGLE（丛林区）

①一进关就遇到一种弹跳蛾，使飞龙居画面下方攻击为宜。

②中途有一些方形和圆形的标牌，方形的将闪现两次，要迅速攻击其中的银灰色者，以获取宝物。若攻击迟缓，标牌就自行爆灭了。

③接近绿色网的地段时，要用火力开路．在此之前，要获取宝物使火力增强，否则难以突破封锁。

④随后将遇到蚕精。它不断吐丝结网，欲将飞龙缠困其中。若攻击不得法，将难以脱身而致攻关失败。为此，首先必须拥有强大的对空射击火力，其次要抓紧攻击逐个出现的蚕精，使它不能结网，当发射的火力强时，可以将蚕精杀死。

⑤关底：一只八足章鱼怪。它的每一足上都有一个结，头部并不断吐出毒涎。对这个怪物若攻击不得法，就难以将之消灭。要消灭章鱼怪，首先用对地炮击碎章鱼爪上的八个结，随后又出现四个结，仍一一击碎。然后贴近鱼体，用地炮轰击其颈部。在此期间，要用空炮掩护，也就是击毁章鱼吐出的毒涎。

AREA4　CAVE　ROAD（窑洞）

①窑洞中只有条狭窄的通道，飞行中不可碰着两壁的尖刺和忽隐忽现的方石。

②飞行时偏向场景的上方，待迎出敌目标之后再后退攻击。

③窑洞中有一种多节虫，它忽而呈长形忽而又呈圆形，只能用地炮击杀。

④穿洞穴时，若获取S形标志，将使身体缩小，对穿过狭窄的通道有利。

⑤关底：一只巨大的蜘蛛。它在蜘蛛网中各处爬行，并频繁结出网，繁生小蜘蛛。攻击时要不断击破小网和击杀小蜘蛛，并同时攻击母蜘蛛（当它吐丝时击中为有效）。

AREA5　GRAVE　YARD（坟场）

①进关就有闪亮的飞蛾，要捕捉住。

②中途有一些银色的兽脸，往往能击出宝物。

③本关中S标志较多，不宜取用。

④关底：骷髅怪龙。怪龙的全身只有骨架，口吐火焰，继而又化为火团旋转。要抓住怪龙化为火团的时机攻击，因此时它的威力较弱。

AREA6 GLACIER LAND（冰河地带）

①冰河地带中只有一条狭窄的通道，有些地段的通路还被冰雪所封阻，必须用火力开通。在冰雪封阻的地方有一些圆形标志，要尽可能击中之以获取宝物。

②通过冰封地带时，尽可能放慢速度，这样容易在曲折的通路中迂回。

③有些地段出现岔道，选右路行进为宜。

④在用火力开出的通路中飞行时要慬慎，不可左右乱动，以免碰伤。

⑤途中将遇到浮动的冰块，强的火力可将之击毁。

⑥关中骷髅头标志较多，要注意躲避。

⑦关底：一只混身带刺的软体虫，它在空中游动，口喷火焰和冰凌。它的要害在头部。

AREA7 DEEP SEA（深海）

①海中有很多浮游生物，要缓慢行进。

②中途有成群的棘球，其中蓝色的在口部张闭之际，就喷出成串的锥形弹，杀伤力较大。当发现它们时，就要迅速用强火力摧毁其咀部。

③有一种能转化为宝物的五角银星，转动很快，稍纵即逝，要迅速捕捉。

④黄色的大肚鱼放出美丽闪亮的小花，但却是有毒的。

⑤最难通过的区域是怪虫蛰居的洞穴区。洞穴中忽然伸出怪虫，吐出大牌紫色毒液。躲避的方法是，绝不可以攻击怪虫，而要尽可能远避，并使飞龙处于快速的活动状态，这样就不易被怪

虫瞄准。

⑥关底：一只大孢子鱼。它口吐毒液并繁生小鱼，构成了密集的火力网。对它作战时，注意力要集中在躲闪方面，不能急于求成。对阵一定时间后，自然可以将毒虫击毙。

AREA8 DARK QUARTERS（暗房）

这是最难通过的一关。因为暗房中光线忽明忽暗，难以掌握飞行的途径，而通道中敌障碍又特别多。因此，要在光亮时记清周围的环境；在黑暗时放慢行进速度。初次是肯定过不去的，多攻几次，自然熟能生巧。

②暗房中有很多带刺的障碍物，是打不掉的，只能绕过去。

③大彩盘也是打不掉的，只有在光亮时越过它，以防被跳动的水母所伤害。

④在水母群集区中要尽可能横向斜行，如果直行很容易碰到水母。

⑤关底：巨大的怪兽头。它口中吐出血红色的长舌，两只眼睛交替地放射出光束，很难对付。作战的方式也是以灵活闪避为主，但要更有耐心。

ARER9 DARK CASTLE（黑暗的城堡）

①这里是魔王的宫殿，当你到达城堡的外围时，要尽可能多地获取宝物，以加强武器的威力，但也要减少受伤，以免得不偿失。

②进入魔宫大门后，首先将遇到三头喷火的毒龙封锁进路，在闪避它们喷出的火焰的同时，寻机攻击。

③然后从长台阶进入正室。途中只有不时飞来的崩裂石块，没有其他敌人。注意不要错过最后的三件宝物。

④关底：魔王身披紫色大氅，居高临下，时隐时现，并向下洒落密集的电光束，凶狠之极。对付它，只要机动灵活，耐心迎战，终能获胜。

最后，魔王和它的爪牙都被消灭，获救的妹妹牵着神龙，高兴地返回家园。

（6）节目评价

本节目作为射击片，游戏效果不错。游戏难度有两种可供选择，均不难打通。

54.《**俄罗斯方块**》**Ⅱ代**（TETRIS Ⅱ）

《俄罗斯方块》Ⅱ代（64K，双打）是著名的运智类节目，它适合于不同年龄的人游玩。

游戏的方法很简单，只是将五种不同形状的结构件进行排列。结构件分为七种颜色，按一定的速度下落，当结构件横向排列紧密时，这部份就可以从游戏方框内消除。以消除的行数和得分等评定成绩，玩起来趣味无穷。

（1）按键操作

A 键或 B 键：操纵构件在下落过程中翻转以满足排砌要求。

方向键：左、右键操纵构件在下落过程中平移位置；按下键可使构件加速下落。

（2）游戏方式选择（GAME SELECT）

共有五种游戏方式供选择。

①1 PLAYER：一人玩；

②2 PLAYER：两人比赛；

③COOPERATIVE：两人合作玩；

④VERSUS COMPUIER：与电脑比赛；

⑤WITH COMPUTER：与电脑合作玩。

用方向键或选择键选任何一种。

（3）游戏难度选择（LEVEL SELECT）

选定游戏方式后按 A 键，即显示难度选择画面，可以选 0～9 级。级别越高时，构件下落的速度越快，要求的游戏技巧也越高。

难度等级用方向键或选择键选择。

（4）障碍选择（HANDICAP SELECT）

难度选定后按 A 键，即显示障碍选择画面，可选 0、3、6、9、12 五种不同层数的障碍。障碍层数越多时，排列的起点越高，构件可以自由活动的空间越小，游戏难度相对增大。预先设置的障碍层在游戏时也可以逐渐消除。

设置障碍的层数预先用方向键或选择键选定。

（5）音乐选择（MUSIC SELECT）

障碍层数选定后按 A 键，又出现音乐选择画面，其中有五项内容供选择。

①SILENCE：排方块时不配音乐；②LOGINSKA；③BRADINSKY；④KARINKA；⑤TROIKA；（②——⑤代表四首不同的俄罗斯民歌音乐）

用方向键或选择键选以上任何一项后，再按 A 键，就进入游戏画面。

（6）游戏成绩评定方法

①当消除一行后，画面上出现“SINGLE（单）”字样，可得 100 分；当消除两行后，出现“DOUBLE（双）”字样，可得 400 分；当消除三行时，显示“TRIPLES（三倍）”字样，可得 900 分；当消除四行时，出现“TETRIS”字样，也就是排成了“俄罗斯方块”，可得 2500 分。

②在 0～6 级难度时，每消除 30 行后，就自动升级；从 7 级开始，每消除 50 行升级；再往后，要求更高。

③游戏画面中，显示游戏时的得分（SCORE）、最高得分（HIGH SCORE）、游戏时消除的行数（LINES）和难度等级。每通过一个难度等级，就显示统计画面，其中有总分统计（TOTAL），就以此评定游戏成绩。

你不妨玩一玩这个节目，试试看你能得到的最高分是多少，这

将是对你的智慧和技巧的锻练和检验。

55.《俄罗斯方块》Ⅲ代（TETRIS 3）

《俄罗斯方块》Ⅲ代是1990年出版的新游戏节目，也称为《骰子俄罗斯》。

（1）游戏方法

方框上方成排地出现不同点数的骰子，游戏者操纵画面中的小人所持的骰子掷向上方，掷出前可以转动骰子的点数。当掷出的骰子点数与上方被掷中的骰子点数相同时，就可以消除上方那只骰子。若依次消除掉的骰子累计成一定的规律时还可以成排地消除上方的骰子。

例如：

①去掉3只相同点数的骰子，可消除一行；②去掉4只，可消除两行；③去除5只，可消除3行；④去掉6只，可消除4行；⑤去掉6个点数相邻的骰子时，可去掉5行；⑥其他情况下，一般只能去掉一行。

（2）按键操作

B键：改变欲掷出骰子的点数；

A键：掷出骰子；

方向键：左右移动持骰子的小人，使对准上方欲击中的骰子。按下键可消除成行的骰子。

（3）游戏模式选择

①用方向键选一人玩、两人同时玩或与电脑比赛，然后按启动键。

1 PLAYER 为一人玩；

2 PLAYERS 为二人同时玩；

TOURNAMENT　为与电脑比赛。

②一人玩时，用方向键选择游戏难度（LEVEL SELECT）。游

戏难度分 1～5 级，第 5 级难度最高。选定难度后按启动键，就进入游戏画面。画面中英文词的含义如下：

HI SCORE：最高得分；

SCORE：本局得分；

STAGE：局的次序；

LINES：本局尚需消除的行数。

③两人同时玩或与计算机比赛时，还要进行"玩法选择(HOW MANY PLAY)"，分为三局（3SET）、五局（5SET）或七局（7SET）决胜负三种玩法。用方向键选定玩法后，再按启动键。

（4）节目评价

《俄罗斯方块》Ⅲ代是继《Ⅱ代》后，又一部很好玩的运智类游戏节目。

56.《**孤独战士**》（**惑星戒严令**）（MAX WARIOR）

《孤独战士》是一部科幻类战斗节目，出版于 1990 年，容量 256K，单人玩模式。

（1）故事梗概

某外星系的统治者野心勃勃，妄图占领地球、统治人类。地球保卫司令部接到了外星人入侵的信号后，火速派出陆军上尉麦克斯前去迎敌。麦克斯首先清除了入侵地球的外星怪物，然后向侵略者的基地进军。于是，一片奇异的外星世界就展现在游戏者的面前。

（2）按键操作

①A 键：单动 A 键跳跃；连动 A 键跳跃兼投掷手雷。

②B 键：激光枪射击。

③A＋B 键：跳跃射击。

④A 键＋方向键：跳越濠沟。

⑤选择键：更换武器的射击功能。

（3）游戏标志

①红色球：取到后得2000分。

②带白边的红色球：增加两格生命值（LIFE）。

③长形药丸：代表手雷。每得到一个药丸，增加一次投掷机会，最多可拥有10次。拥有的次数在画面右下角以长方格表示。

④B：增加每次投放的手雷数量。可由一次投放一枚增加至一次投放十多枚。增加的等级以画面右下角LEVEL后面的数字表示。最高为五级。

⑤L：增加激光枪的威力。得十个L标志可增加一级，最高为12级。在画面下中部以“LEVEL”后的数字表示等级。

⑥W：增加激光枪的射击性能。每得到一个W标志，就提高一个等级，最高为12级。射击性能有单束、双束、三束、四束和双向、三向、四向、五向等。在画面的下中部以形象表示性能，其后面的数字为等级。

⑦S花环：取得后可增加主角的行进速度。

⑧闪光橄榄：取得后主角身体两侧出现护罩，可增加主角的防御能力。护罩受损至一定程度后就失效。

⑨1UP：增加一次游戏机会。

（4）接关方法

节目规定的游戏次数为三次，在画面下方以“P”后面的数字表示。游戏次数用完后，再选“CONTINUE”可无限次接关。

（5）选关密码及使用方法

本节目共有七关，除第一关外，其他各关都有选关密码。当每一关开始时，该关的密码就显示在画面的上方。

各关的密码（四位数字）列举如下：

第二关：1227，5963；

第三关：8920，0501；

第四关：0705；

第五关：9801，5826；

第六关：2301，2687；

第七关：3279；

密码使用方法：

标题画面时，用方向键选“PASSWORD”，再按启动键，就显示出选关画面。用上、下键填数字；用左、右键移动光标，最后按A键。

（6）战术要领

①本节目的每一关都是自移画面，移动的速度有快有慢，因此要求游戏者具备快速反应的能力，并熟记各关的有利的行进路线。

②战斗装备将直接影响攻关能力，因此在游戏开始时，要尽快获取W标志（W和L标志是不时互相转换的），以增强激光枪的攻击效能；

同时抓住画面中的皮靴等物体射击，击毁后出现长药丸标志，就可获得手雷。

③按住A、B键并配合方向键，使主角跳跃前进，有利于躲避敌方的攻击，但不便于击毁地面的目标。故只适用于快速通过某一地段和到关底决战时使用。

④本节目在游戏次数的范围内时，游戏失利后可分段延续相接，因此，在每关的前一段，一般可争取尽快通过，以争取攻出更长的路程。

⑤敌方的目标有的在地面；有的在空中，要采用不同的攻击手段。对空中目标，需跳起踢腿或跳跃射击；对地面目标，要从地面射击或投放手雷。

⑥很多关中都有可以加足生命值或使武器效能增至极限的暗道。例如第二关中的第一个十字壕沟处；第三关中接近外星森林的左面红墙处；第六关开始时的方窗墙处等。当到达这种特定的

地区时，用手雷可以炸出暗道。此时画面将静止下来而不再自行移动，敌目标也全部消失，并出现一个云雾状的洞口，走近洞口就可以进入暗道。

⑦作战时，一般偏向画面下方行进，以有利于攻击敌目标和应付突然变化的战场情况。

⑧由于画面是自行移动的，因此当跳越壕沟等障碍时，若抢前跳跃就不能成功，而必需待欲跳的障碍移至画面的中下方时，方可跳越。而且跳越时必须按住上键直至落地后方能松开，否则将从半途中跌落下来。

⑨要尽力取得防护罩，这将大大增强主角的防卫能力。

（7）场景介绍

第一关

麦克斯进行“无驾乘（不乘机具）作战”。先战斗在建筑群中，随后进入外星基地。关底是一条怪蛇，要主攻它的头部。当它停止游动并向巢穴缩回时，是即将死亡的前兆。死亡时蛇身爆裂成许多段，注意不可被碎段击中而损失生命值。

第二关

麦克斯身背飞行器在空中高速向前飞行。沿途将遇到各种外星昆虫、移动电网和若隐若现的佛像机关的干扰。关底是一辆机械战车。要先攻击战车的中心部位，当战车中伸出两条蛇身时，再转而攻击战车两侧上方的窗口，可将战车摧毁。

第三关

麦克斯进入外星森林区。区域中的红色地带都分布着有毒的植物。击毁林区中的树可以得到宝物。过桥后，将拦路的机器人消灭，再经过一片丛林后就到关底。关底是一个水母状的怪物。

第四关

麦克斯驾摩托车在公路上高速飞驰。公路不是连续的，中途有很多缺口，需要跳过去。一般情况下，偏向公路右侧行驶，可

获得较多的宝物。关底是一个驾飞行座的外星人。

第五关

麦克斯无驾乘进击。关中出现各种外星人，还有穿墙而入的怪物。当到达直行路段的尽头后，要跳到对面的大型移动平台上，那里有很多敌方的装置，大批的敌人从通道中涌出来，行进时不可太快。当平台停止移动后，再前进就是关底。关底是一具头像，要反复攻击方能取得最后胜利。

第六关

麦克斯无驾乘作战，已进入了外星人的基地，到处安置着机械，当进关不久后，就必须从左侧有方窗的墙上炸出暗道，进去后可将武器效能加至 12 级。然后调激光枪为五向散射的型式，方能攻破敌方的前沿阵地。途中还有两道门封锁进路，可用手雷炸开，然后乘上电梯就到关底。关底是敌方的一员大将。麦克斯站在左下角的安全地带不断射击，将敌将击毙。

第七关

经过前几关的战斗后，外星头目自感大势已去，便登上了宇宙飞船意欲逃跑。此时，基地上已是一片火海。麦克斯乘飞行器追赶宇宙飞船。飞船的两个喷筒上布满炮座，打掉炮座后方能进入飞船舱内。在飞船舱内，麦克斯与外星头目之间展开了一场恶战。侵略者最终遭到了复灭下场，宇宙飞船也随即炸得粉碎。

麦克斯功勋卓绝，是他！拯救了地救和人类于危难之中。

（8）节目评价

本节目的场景、色彩和出场的角色丰富多彩，战斗紧张激烈，富有新奇感和刺激性。但游戏难度太大。

57. **《眼镜蛇直升机》**

这是一部战斗射击节目。内容是一架武装直升飞机袭击敌方在白令海峡的基地设施。节目容量为 128K，只能单人游戏。

本节目的游戏方法与一般射节目略有不同，必须了解和掌握，方能使攻关获得成功。

（1）游戏模式选择

标题画面显示时，有三种模式可供选择：

GAME A——A 种模式（难度中等）；

GAME B——B 种模式（难度增大）；

2 PLAY——游戏次数为两次，难度更大。

用选择键选模式，再按启动键开始游戏。

（2）按键操作

A 键——机枪射击（弹量不限）或启动直升机（从母舰起飞）；

B 键——投炸弹；

上键——飞机加速（有三个等级）；

下键——飞机减速（有四个等级，其中的第三级使飞机停在空中；第四级使飞机倒飞）；

左键：使机头向逆时针方向转动；

右键——使机头向顺时针方向转动。

（3）攻关方法

①直升机的主要任务是炸毁敌方在地面上的某些目标，这些目标的内容和数量在每一关中都有规定。例如第一关（ROUND 1）中，指定目标是 6 座工厂（FACTORY）。将指定的目标统统炸毁后，就算过关。

②炸毁地面的目标只能用炸弹。当战机初次从航空母舰上起飞时携带 9 枚炸弹，用完后需重新飞回母舰装炸弹，每次仍可以补充 9 枚。

③游戏画面中下方显示的箭头指示母舰与直升机之间的相对位置，以使战机可随时寻找母舰停靠。当飞机飞到母舰上空时，需按 A 键方能降落。

④游戏画面中闪烁灯光的就是敌方的工厂，以“F”为代号。当轰炸工厂时，前几次需当工厂的灯光闪亮时炸中为有效。这样不需要9枚炸弹就可以炸毁一座工厂，否则还需要第二次回母舰装弹。

⑤当直升机被敌方击中后，游戏画面中下方的D字样后面的数字就计数，当D值超过100时，直升机就炸毁，该次攻关失败。若直升机到母舰上停靠一次后，除可补充9枚炸弹之外；D值也回复到零，能源重新加足。

⑥“GAME A”和“GAME B”两种模式规定的游戏次数为4次。每次攻关失败后，出现“GAME OVER”字样，此时按启动键就可以接着玩下一次。

⑦游戏时，画面中出现一些英文字，用以指导游戏的进行，它们的含义如下：

ALERT——警惕（预示将有强敌出现）；

WARIN——进入战斗；

WARNING——战斗在进行中；

DESTORY——敌目标被炸毁；

SPECIAL——轰炸特别有成效；

SUNK——直升机被击落（攻关失败）。

（4）节目评价

本节目游戏时要求手法细腻而有耐心，单纯冲冲打打则无济于事。节目的游戏价值一般。

58.《**王子外传**》

这是一部神话类战斗节目，容量256K，单人玩模式。

（1）故事内容

某王国的王子是一位英勇的少年，他从术士那里学会了很多魔法。但自从出生以来，他总是守在王宫中，始终未能到外面去

看看那神奇的世界。有一天晚上，他闷闷不乐地登上了王宫的城堡，观赏着黑夜的星空。天空中星光闪烁，一轮弯月高高悬挂，四周一片寂静。突然，天空中出现了异样的声响，王子抬头一看，那弯弯的月亮竟然开始扭曲，继而变成一个妖怪的头形，露出阔咀尖齿凶狠地喊叫。王子感到奇怪不已，他立刻向那个怪头掷出一颗魔弹，怪头被击中后，再度扭动一阵后骤然消失。王子心里明白了，这是远方恶魔城中出来捣乱的妖物。王子被好奇心和正义感所驱使，决心去探寻恶魔城的秘密，斩除那些妖魔鬼怪。

（2）王子擅长的魔法

王子出征进入第一关时使用第一种魔法，以后每新进入一关又增加一种魔法，一直到第六关（节目共有 9 关）为止。按顺序一共是以下 6 种魔法。

第一种魔法：发射火炮弹，可攻击正前方和正上方的敌目标。这种魔法在第一关开始使用。

第二种：发射散弹，可同时攻击前面各个方向的敌目标。在主角进入第二关时开始拥有这种魔法。

第三种：电火弹，这种魔弹射中敌目标后，爆发出一团电光，威力很大。主角在第三关中开始使用。

第四种：飞行术，画面左下角的标志是一个齿轮。使用飞行术时主角身上生出两只翅膀，可以在天空中飞行，此时用方向键进行操纵。每次使用有时间限制，它标注在画面下方人头像的左边。这种法术在进入第四关时开始拥有。

第五种：冰弹，画面下方的标志是一个“肝”字。冰弹击中敌人后，可暂时将之冻住而不能活动。当主角进入第五关时开始拥有。

第六种：倒行术，标志为一个蓄胡子的老人头。使用时主角的身体倒悬在上方的物体上，再按左、右键就可以倒立行走；按 A 键可以倒跳。每次使用有时限，也标注于画面的左下角。

每一种魔法的代表标志，显示于画面的左下角，按选择键可随时更换。使用魔法时，可按住 A、B 键（此时不影响行进）直至主角的身体闪亮时松开即可。当主角不使用魔法时，按 B 键为主角发射单发魔弹。

（3）金币的用途

战斗途中，有三种“红心”标志，取得后可不同程度地补充生命值（画面下方的红色表示）。除此之外，当使用第一种魔法击毙敌目标后，就跳出一枚金币。收集到金币后就可用来玩节目中穿插的四种游戏。

（游戏画面右下角的 P 字母的数字代表游戏次数；其左方的数字就表示拥有的金币数。）

（4）四种游戏的玩法

每进入新的一关之前，都可以玩一次游戏。游戏获得成功时，可增加游戏次数（UP）。但要玩游戏，必须拥有一定数量的金币。

在游戏之前，首先出现一幅游戏种类的抽签画面。画面的左面有一组格子，上面有四个起点；下面有四个终点，终点分别标有 A、B、C、D 四个字母，代表四种游戏。抽签时先按两次 A 键，在端点上就出现王子形象，按左、右键可使它移动到任何一个端点上。然后再按 A 键，王子沿格子下落至某一终点上，就确定了游戏的种类。这种抽签方法没有什么诀窍，通常是靠机遇。

四种游戏的玩法介绍如下：

①A 种游戏：轮盘赌

画面中显示出一具轮盘台，台的下方有四个“押注栏”；画面左方第一栏标注着 D 字母，代表可得到金币奖励；其他三栏依次为 1UP、3UP、5UP，代表可得到游戏次数奖励。按上、下键选竖栏中的数字，即为押注的金币数；另外用左、右键选竖向栏。押注几栏是任意的，但至少要押一栏。然后按 A 键，轮盘上的光标就转动。轮盘上有 D、1UP、3UP 和 5UP 的许多方格，当光标自

动停止在某一格时，若其代号正好与所押的那一栏相符，就按押上的金币数给予奖励。画面右方的方框中注出的是拥有的金币数及游戏次数奖励。

②B 种游戏：跳舞女郎

舞台上有三位正在跳舞的女郎，她们的裙子后面的花边能变出黄、绿、红、蓝、白五种颜色，但花边只在她们停止跳舞时才显露出来。请你事先猜好是那一种颜色，若能猜中，就可以得到游戏次数奖励。

操作方法：画面的方框中显示出五项日文，左面第一项是“きいろ（黄色）”；左面第二项是“みとり（绿色）”；右面第一项是“あか（红色）”；右面第二项是“あお（蓝色）”；右面第三项是“しろ（白色）”。每种颜色的后面注明猜中后可得到的游戏次数（UP）奖励。按方向键使箭头指向你猜的那一种颜色，然后按A 键就又显示一个方框，同时女郎也停止跳舞并露出花边的颜色。如果猜中，方框右面的第一项日文（のこり）后就标出奖励数；方框左面第一项日文（めと）后的数字为你尚拥有的金币数，每猜一次需用一枚金币。

③C 种游戏：珠落玉盘

画面中有一个装着珠子的六角形盒子，当按 A 键后，盒子就在轴上转动，并甩出一粒珠子落到一个盘中。珠子一共有四种颜色，甩出不同颜色的珠子可以得到不同的奖励，这标明于画面右方的方框内，其中：黄色珠（きいろ）——5UP；蓝色珠（あお）——3UP；红色珠（あか）——1UP；白色珠（しろ）——无奖励。画面的方框中，左面一项日文（めと）表示你持有的金币数；每投珠一次，用去一枚金币。方框中右面一项日文（のてり）表示奖励的游戏次数。

④D 种游戏：刀刺骷髅

画面中有一个桶，桶中站着一具髓髅，只有头部露出桶外。桶

上有 12 个小孔，桶的两侧有一些匕首，用方向键可调动箭头使指向某一小孔，再按 A 键就可以使匕首插入这个孔内。匕首插入孔内后可能有三种情况：第一种是没有刺中桶内的骷髅，也就没有奖励；第二种是轻刺中，可奖励 2UP；第三种是重刺中，可奖励 10UP，此时骷髅头跌落。但若插进多把匕首均不能刺中，骷髅就自己把头扔下，不让你再刺了，这轮游戏就被终止。此时若你还有金币，可以再玩第二轮。画面方框中的第一项表示你拥有的金币数（每刺一次需用一枚金币）；第二项为奖励的游戏次数。

上述四种游戏穿插于节目进行当中，增加了游戏的趣味性，也给攻关创造有利条件。如果想多玩游戏，可以反复只攻第一关，并收集足够的金币，就可以实现。

（5）选关密码

本节目共 9 关，前 7 关都有以日文字母组成的选关密码。摘录如下：

第一关：つきよ；第二关：せみよ；

第三关：くまり；第四关：てため；

第五关：ました；第六关：めした；

第七关：よめけ。

操作方法：标题画面显示时按启动键，就显示两项日文。第一项为从第一关开始游戏；选第二项再按 A 键，就出现密码选择画面，再用方向键输入密码，最后按启动键。

（6）各类技法详解

第一关　突入魔宫

王子施展魔法，几道强烈的闪电过后，魔恶城的入口被冲开，王子进入城堡。

沿着城堡的底层前进，首先遇到了闸板机关，只要在第一道闸板提起后，连续行进就能通过。天花板上悬挂着一些蝙蝠，王子使用魔弹，将它们逐一击落，然后准备向平台上攀登。在攀登

每座平台之前，先将上方射箭的敌人击落。登上第二层后，到台阶下取得红心补充生命值。第三层上是城堡钟楼的齿轮间。从左方的扶梯上去，击倒齿轮上的守敌后，再经过两层齿轮就从扶梯登上第四层。第四层有一个巨大的钟摆在摆动着，从右面的平台可跳到钟摆上，再待钟摆荡到左面时，乘势跳往左方的平台。平台上镶嵌着一些活动板，只要不停顿地向前走，就不会陷落。随后要通过一座断桥，注意断桥上的黄色方块都是活动的，不能在上面停顿。最后翻越过几层台阶后就到关底。

关底跳出一个雪人模样的小妖，它用火球攻打王子，王子跳起躲过并随着发出两颗强力魔弹，就将小妖打倒。随后，一个模样相同但更大的妖魔跳将出来，并在地上不断跳动。当看到它快落地前就要及时躲开，以免被它压着。妖魔落地后还向王子发射火弹，蹲下就可以躲避并以成串的魔弹回敬，不久就将妖魔赶跑。

第一关通过后，王子就具备了发射散弹的魔力。（第三种魔法）。

第二关　空中游乐场

王子出现在云层之上。

从云层上跳跃前进时，前方有巨鸟迎面扑来，要站定用魔弹将之击落。天空中还飞来精灵，也必须尽快将它们打掉。从云层登上一座高台后，王子先玩转轮游戏。转轮一共有三组，逐个跳上去后登上另一座高台。从这座高台上可以玩大回环游戏，非常惊险，但不小心就可能从空中跌落，这是一道难关。技法要点：①先跳上喷气车，车开始运行后将后面追上来的乌龟击落，然后乘车向斜坡下滑去。②经斜坡进入平道后，用魔弹将前面两只栏路的乌龟击落。③又经斜坡滑上另一平道，在转入坡道后又将遇到两只乌龟阻挡，此时按 A 键跳起越过，并用方向键操纵使王子又落回到喷气车上。此时喷气车又进入平道，空中有两名小妖在追赶，很难打掉它们，只需掌握不被它们碰落车下就行。④随后喷

气车进入两个大回环高速旋转，旋转过程中，喷气车的两节车座会错开，此时要用方向键灵活操纵主角在车上移动，使不致于从车上跌落。喷气车从两个大回环上各旋转一周后，再冲上一段斜坡就停住。

前方又要跳跃云层，其中凡是长着两只眼睛的云块都是浮动的。从云层的末端跳上扶梯（按 A、上键）后，爬上去就到关底。

关底出现一只在天上飞的怪鸟，它从空中投出小鸟来攻击王子，要灵活躲避，并调用第二种魔法，用散弹和上发魔弹打掉怪鸟。

第三关　水下世界

进入第三关后，王子又获得发射冰弹的魔力（第三种魔法）。

王子首先进入第一水下世界，此区段的攻关要点：

①用 A 键和方向键操纵王子在水中潜游。

②水中有一些方形水雷，不碰它就无妨，若用魔弹击中，碎片将向尖角指向的方向射出。水雷周期性地旋转，可在某种角度时将之击爆。

③白色的水怪头是打不掉的，只能越过它。

从水下世界登上小岛后，有三座竖立的弹簧板，从板上逐级跳越就可以通过刺板机关。

然后又进入第二水下世界，此区段中出现几种鱼群，都有不同的活动规律，要注意识别。此外还有潜水的敌人，要及时击毙。第二水区的上层就是关底。

关底：一个形似水母的怪异生物驾着一个透明的圆球在水中飘动。主角必须处于右下角，当圆球碰过来时，下蹲就可以躲避。然后用散弹轰击怪物。

第四关：　冰的世界

进入第四关后，王子开始拥有飞行术（第四种魔法）。

在冰块上行走和跳跃很不方便，容易滑落海中，所以动作要

缓慢。进关后，先要跳过第一组浮冰，当到达该组浮冰的第四块冰上时，要不断跳跃以免浮冰沉没，并将对岸的敌人打掉后再跳过去。第二组浮冰自动地在水中升降，当跳上第二块浮冰后要先在上面连续跳跃，以等待第三块浮冰升起后再跳过去。最后从冰块的缺口处跳下去，就进入了冰山的内部。

冰山的内部没有通路，只能从冰柱和转动的浮盘上向前进。当通过第一组浮盘后，有敌方的两名武士扑出来，可跳跃躲过之后再返身向他们投掷魔弹。当从第二、三组圆盘向冰柱上跳时，一定要当圆盘转动至最低点时跳出去，这样就不会被上方的冰棱碰着。

通过了浮盘区后，就要使用飞翔术以越过刺板区。刺板区很曲折，必须分段飞翔才能全部通过。飞翔时不能碰到任何物体，否则将使飞行术倾刻失效。最后通过一段多层的斜坡后就又回到了冰层上面，前方就是关底。

关底：一条怪骨龙在空中游动，并不时地撞向冰面。必须用散弹尽快将它消灭，否则怪龙会将冰层完全撞塌而使王子跌落水中，攻关就要失败。

第五关　列车上的战斗

进入第五关，王子又拥有了“冰弹”(第五种魔法)。

高耸的楼房紧密相连，王子出现在楼房顶上。他要越过多座楼房后，进入地铁车站，乘上列车运行一段距离后再回到地面。然后参加仙女主持的猜谜游戏。

攻关要点：

①楼座之间一般都可跳过去，当间距较大时可使用飞行术。

②楼顶上和空中有敌人和飞碟，用散弹攻击最合适。

③到楼群的右端（画面不再移动时)，从两座楼之间跳下去，就进入地铁站落到了行驶的列车上。

④列车向左行驶，王子要从车顶上向右逆行。必须尽量快奔，

使能处于画面的最右端，才不会被飞驶的列车甩脱。

⑤列车行驶路段的上方，有一些凸出的柱子，每当这些柱子出现前，可听到鸣笛声，这时王子就要尽快到车顶的凹处躲避；便不会被柱子撞着。

⑥列车顶上出现的敌人是有固定位置的，要提前发射魔弹，力争当敌人出现时就将之击毙，以免影响行进。

⑦列车中有一种从车厢旁爬上来的蒙面敌人，他们对王子的前进阻碍最大。当见到这种敌人时，要尽快跳越到他们的右面去，再返身迎击，以免延误行进。

⑧列车停驶后，跳到出口的扶梯上，爬上去后又回到地面。

王子回到地面后，遇到一个仙女，仙女向王子提出谜语，只有猜中三次后方能进入下一关。猜谜画面中有三座台子，王子坐在中间，两旁是敌方的角色。当画面上方的方框中显示三个谜语时，你要在号码左旁的红点跳动时迅速选一项（按 A 键），每抢答成功一次，王子所坐的台子就亮出一盏红灯，亮出三盏红灯就可以过关。

第六关，金字塔内探秘

进入第六关　王子拥有了“倒行术”（第六种魔法）。

沙漠中，仙人掌会突然从地下冒出来喷毒液。沙堆下还潜藏着一些牛角怪，可跳跃越过。当到达沙漠中出现凸台的地方，有百节虫从沙中钻出来，此时要停止行进，待百节虫在空中转一圈又重新钻回沙中后再走。再向前，开始进入金字塔内部，骷髅怪会突然把头摘下扔过来，要迅速跳起躲避。然后要经过一组螺旋板机关，对第、二、五座，可在螺旋板升起时从下方通过；对第三、四座，则必须使用倒行术，在螺旋板下落时从顶上通过（用 A 键和方向键）。

通过螺旋板机关后，前方有一座红色石块搭就的桥，必须快速不停顿地跑过去，否则石块将塌落。然后到右端从缺口处向下

跳，下面是多层砖砌的台阶，每个台阶上都有一个骷髅怪把守。需提前调出散弹魔法，并在行进中按往B键预加法力，待见到骷髅怪时松开键，恰好将之击毙。

从台阶上下落到底层后，将有一个大圆球从后方向王子滚滚压来。所以王子一落到底层后就要迅速向左跑，以免被圆球追上而压着，待跑到缺口处时跳落到台阶上。前面通道的上方有很多尖刺板，这些刺板当王子经过时将纷纷坍落，必须快跑才能躲过。一直跑到通道口的左端再迅速登上一个圆盘，这样就安全了。王子登上圆盘后，圆盘就自动向左运行，直达关底。

关底：一个古埃及的神像头在空中转动，王子所乘的圆盘又围绕着神像头旋转。神像头的口中吐出很多气泡在空中飘浮，王子的身体若被气泡碰着，就可能从圆盘上跌落。因此要击毁这些气泡，同时不间断地用魔弹从各个方向打神像头。在与神像的战斗中以用单发魔弹为好。

第七关 勇攀高塔

王子已经拥有了多种魔法后，开始突进魔宫。魔宫设置在半空中，只能从一条很高的竖向通道进入。

竖向道路上没有固定的立足点，只有一些高速下落的圆盘，要从圆盘之间连续跳跃以登上顶层；有的圆盘上有敌兵把守；通道中还不时有炮弹爆炸，攀升的难度很大。具体的攀升过程难以用文字一一说明，只能提供技法要点如下：

①使用单向魔弹攻敌，其他魔法都不顶用，因为上升过程太快了。

②跳跃圆盘的速度越快越好，尽量使主角位于画面的上方，这样，一旦出现异常情况时，尚有回旋的余地。

③一般情况下，跳跃不能停顿，除非遇到敌人占据圆盘、炮弹爆炸或上方圆盘尚未落下时。

④途中将两次与敌人遭遇。第一次时，从站立的圆盘上先打

掉左面的敌兵，再打掉上方的敌兵，然后迅速登上左方的圆盘；第二次先从立足的圆盘上跳起，打掉右方圆盘上的敌兵，再跳上右面的圆盘并打掉左方的敌兵，此时通道中将有炮弹升空，要注意躲避。

当跳至最末一个圆盘上后，就自动升到顶端停留在一座平台上，这里就是关底。

关底：一个手持大砍刀的妖魔出现，这家伙非常凶狠，他的大砍刀劈砍迅猛，口中还吐出很长的火焰束，若不掌握诀窍，很难打败他。因此：

①必须使用强力冰弹（第三种魔法），居于最左侧进攻。

②战斗开始前，先按住单动 B 键使魔弹强化，当敌头目初次冲到身前并停住的瞬间，松开 B 键放出冰弹，又立刻按住 A 键跳起躲过敌头目砍出的一刀。落地后又迅速蹲下，以避过敌头目喷过来的火焰束。

③下蹲躲避火焰束时按住单动 B 键再次强化冰弹，待敌头目再次进攻时仍按上法迎战。

④需要击中敌头目七次后，方能将之击败。

第八关　空中战舰

主角从平台跃上云层，经浮动的云块跳落到敌方的一艘空中战舰上。

战舰上的大炮射出巨大的炮弹，王子用散射弹将大炮摧毁。王子进攻至飞船的尾部后，又跳上云块，前方又是一艘飞船，当向这艘飞船上跳时，必须从比船面甲板低的云块上跳出，这样才不致于被炮弹击中。然后，又第三次经云层到达敌方的空中基地。从基地的平台向前行，从第二个洞口下落以取得大红心，再两次使用飞行术回到平台上。此时换上冰弹，再从第一洞口下落到第二层，由此向左又到第三层，这两层间都有身穿宇宙服的敌人，用强力冰弹将它们消灭。然后从第三层搭升降机又回到了甲板上，必

须立刻蹲下，因为前方有巨大的激光束横扫过来。就这样下蹲一次，前进一段，至左面洞口后迂回进入一个很大的隔间。

王子初进隔间时，里面空无一人，四周一片寂静。忽然，传来了沉重的脚步声，一个巨大的机器人向王子步步逼近，它的弹性手臂突然击向王子的头部，王子赶快下蹲避过。机器人又随后倒退回左侧，就这样一进一退地循环不已。由于王子站在左侧，下蹲就可躲避机器人长臂的攻击，所以不会受丝毫损伤；但是王子也很难击中机器人的要害——头部，因为机器人经常伸出长臂将魔弹打落。经过一段时间的僵持后，王子找出了窍门，这就是使用散射弹攻击，并且在适当的时机发出，就有可能击中机器人的头部。尽管如此，要结束这场战斗仍颇费时间，游戏者必须有足够的耐心，坚持不懈地攻击直至取得最后胜利。

第九关　决战魔王

这里是敌方的最后据点，战斗将更为紧张激烈。

王子一进入据点，首先遇到一头喷火怪兽，它在空中来回窜跳，时而逼近王子，凶恶之极。战败怪兽的方法：①站在靠近左端的位置并准备好冰弹。②当怪兽从右方冲到中间位置时，迅速向它发出一发魔弹。③怪兽冲到近前时跳向它的右方避过，并随即向窜上空中的怪兽发出一发魔弹，再退回左侧，准备第二轮迎击。④向前和向上发射的魔弹至少要有一发命中，否则怪兽的窜跳规律改变，就更难对付了。

击毙怪兽后，使用倒行术通过落锤机关。下一步，还要穿过很危险的闸板机关。闸板一共四层，逐层缓慢下落，要从第一层向上迂回绕行至顶层。层间的前后方都有敌兵。行进略显滞缓，就会被巨大的闸板压扁，因此：①要以单发魔弹为进攻武器，以图快速出击；②当后方出现追兵时，尽可能跑到闸板的端部之外再返身迎击。

王子到达闸板的顶层后，又见到一个巨大的飞行座正在启动，

稍倾，机座的顶部升起一个飞碟，它高速地在空中旋转着。飞碟的下部是一个激光锥体。飞碟时而升空，时而下落向王子头顶压下来。为摧毁这具庞然大物：①当飞碟从空中停止转动快要下落时，立刻离开它的正下方，以免被它落下时砸着；②飞碟落下后，乘转盘停止转动时，发魔弹射向转盘；③王子要在地面上左右移动，使飞碟难以对准目标。

飞碟被摧毁后，与魔王的决战就在眼前。只见天空中出现两个幻影，瞬间合并后显出魔王的原形。它身躯巨大，有两手两足，背上却长着翅膀，头部上小下大。这副怪模样使王子突然想起，那在城堡上的星空中出现的面孔就是这个魔王。而如今，它显露出来的全形更为可怖。魔王依靠它的翅膀在空中飞移，两手两足左右伸出，两只手掌中发射出两束电光投射下来；口中并向下喷出一颗颗的电光弹，声势却实惊人：

战胜魔王的诀窍：

①必须使用冰弹；

②钻进魔王的两条腿的下方随着它一齐移动，但不能触及电光；

③当魔王停止移动的瞬间，立刻向上发出冰弹击中它的嘴部，再迅速略偏离中心位置以避过魔王喷下的电光弹；

④再跟随魔王移动，重复上述的战斗步骤。当击中魔王八次后，魔王被打败又变成幻影逃之夭夭。

王子战胜了凶恶的魔王后，高兴地跳到了魔王的宝座上，回味那充满惊险和奇趣的战斗历程。一些原来为非作歹的妖魔此时也归顺于他，仙女们在王子的周围翩翩起舞……精彩的《王子外传》节目到此结束。

(7) 节目评价

《王子外传》由日本 KONAMI 公司出版，是一部很有趣味的战斗类节目。节目中王子使用的魔法以及各关间穿插的游戏，使

节目更添情趣。节目中难度较大的是第七关，可以多做练习，还是能够突破的。

（注：本节目在某些游戏卡的标签上称之为《恶魔城三代》，这是一种误会。）

59.《恶魔城》I代（CASTLE VANIA）

《恶魔城》是日本KONAMI公司于1987年出版的一部战斗类节目，容量256K，单人玩模式。

（1）人魔之战

远古时代的一个小王国，曾经被吸血魔鬼侵占，群魔乱舞，暗无天日。后来英雄贝蒙与吸血魔鬼展开了一场惊天动地的血战，终于击败了群魔，使王国的人民重新恢复了和平的生活。

100年后一个雷雨交加的夜晚……

邪恶的吸血鬼复活了！一夜之间，和平的小王国重又陷入恶魔的统治之下，恶梦般的情景又降临在善良的人们身上。

在这危难之际，又一位英雄人物挺身而出，向穷凶极恶的群魔宣战！他，就是贝蒙家族中年轻一代的西蒙。西蒙肩负着拯救国人、恢复和平的神圣使命，向恶魔城发动了攻击，又一场惊天动地的人魔之战开始了……

（2）按键操作

A键：跳跃。

B键：西蒙挥鞭出击。

方向键：操纵主角行动及下蹲。

同时按上、B键：主角使用宝物。

（3）宝物介绍

西蒙的基本武器是鞭子。在战斗中他还可以通过击杀敌人而得到多种具有魔力的宝物。

短剑：可投掷出去打击敌人。

斧子：使用时呈圆弧线飞出，可攻击位置较高的敌人。

怀表：使用时可暂时定住敌人，使之不能活动。但对强敌不起作用，且每次使用有时限。是一种很有用处的宝物。

圣水瓶：将瓶掷出，落地后爆炸杀伤敌人，特别适用于对付下方的敌人。

十字架：投出后还可以回收。

铁链：取得一次可使西蒙的鞭子加长；取得两次可使鞭子加至最长。

十字项链：使画面中的敌人全部消灭。

隐身药：装在瓶中，吃到后使西蒙隐身，并所向无敌，但有时限。

Ⅱ形标志：使短剑、斧头、圣水和十字架这几种宝物二次连射。

Ⅲ形标志：使上述几种宝物三次连射。

上述标志取得后在画面上方大多数有形象显示。

（4）游戏标志

游戏画面中除上述宝物标志外，尚有以下游戏标志：

大、小红心：这是法力的标志。使用怀表、圣心瓶、短剑、斧子和十字架这五种宝物必须要有法力为保证。每使用一次怀表消耗五颗小红心，其他消耗一颗小红心。每得到一颗大红心相当于五颗小红心。

钱袋：获得红钱袋可得100分；蓝钱袋400分；白钱袋700分；闪光钱袋1000分。

宝盒：隐藏在特定地方，获得后增加2000分。

皇冠：隐藏在特定地方，获得后增加2000分。

人头：隐藏在特定地方，获得后增加4000分。（每获得三万分可增加一次游戏次数）

1UP：获得后增加一次游戏机会。

鸡腿：增加主角五格生命值（主角生命值在画面左上方以“PLAYER”表示；敌头目生命值以“ENEMY”表示）。

（5）攻关要领

①每一关都有时间限制，在画面上方以“TIME”后的数字表示。

②打击画面中的蜡烛、火堆和敌目标等，可得到红心或其他宝物，为多获取红心，在时间允许的情况下，可反复击打上述目标。法力（红心数量）和法宝是取得攻关胜利的重要保证。

③击打筑城的石块，有时可找到鸡腿、连发标志和得分标志等，要在攻关时注意搜索。

④攻关过程中遇到的妖魔鬼怪，它们各有活动特点，要区别对待。例如：a）见到蜷伏的跳猴后就不要再前进，待它扑过来时挥鞭击杀；b）对口吐火弹的怪脸骨柱要使用怀表将之定住，再攻击他的头部。c）遇到蝙蝠飞出时，要稳住身形再沉着将它消灭；d）对空中飞来的黑色怪物除用鞭外，也可以跳跃或下蹲躲避。

⑤攻关中，要充分发挥宝物的作用。首先你应该取得铁链，以使鞭子加长。其次要取得怀表、圣水瓶、斧子、短剑或十字架，其中尤以怀表的作用最大，这往往可以帮助你攻克难关或制胜强敌。其他四种宝物也各具特点，可适用于不同的敌人和战斗场合。宝物只能拥有一种，当不欲获取新出现的宝物时，可跳跃越过或稍待片刻，宝物标志就会消失。

（6）攻关技法详解

本节目一共分六大关，每一大关中尚分为三小关（以 STAGE 1～18）表示。

第一大关

西蒙来到了恶魔城前，用鞭击灭三个火堆后，分别可得到大红心、、铁链和短剑，然后进入城内。城内有成串的女妖连绵不断地出现。击杀女妖和击灭蜡烛就可得到红心。在第一座楼梯处卧

伏着恶狗，见西蒙后会迂回扑来，要迅速挥鞭击杀。到达第二座楼梯处，登上二层走到右端，门就会自动开启，进入另一个区域。由此下楼梯，到右面的石墙下用鞭击石，石块碎裂后出现鸡腿，可补充生命值。然后折向左方，从缺口的楼梯处下去，就进入地下水道。水道中跃出的是蛙怪，它们行动较慢，不难击杀。此时，若还没有取得怀表宝物的话，就可到水道中间的短石台上，鞭击上方的蜡烛取得，但挥鞭时要尽量靠近蜡烛，以免击出的怀表跌落水中而丢失。从水道右面的楼梯上来，又返回长廊的另一区域，此时要上扶梯向右走，进门后一直向右就是关底。

关底是一只很大的蝙蝠，用怀表定住它后击中 8 次就可毙。楼梯最下层的右面石块中藏有 Ⅱ 标志，勿忘取得。最后取得蝙蝠被击杀后转换出的宝珠，就可以将生命值加满，进入下一关。

第二大关

西蒙来到城堡中的多层楼道。一进关先打击第一组蜡烛，可得到十字架；再登梯去击打右面的墙，又可以得到皇冠。然后登上另一区域再一直向左，遇持矛武士可用鞭击毙。

最后到左端经浮板跳过去，进门后就是另一小关。这一小关的入口是一条长的楼道，有浮云状的怪物不断飘来，可放弃击打腊烛的机会尽快行进，至到达有蜡烛的蓝色窗口处就安全了。由此向前有一个小的高台，让西蒙在上面多站一会儿，右面就出现一只宝盒。再向左就登上了另一层，在这一层上有怀表，它藏在中段的平台处，击打蜡烛可以发现。有了它就不愁打不掉关底的怪物了。最后到左端进门就是第 6 小关。

进第六小关后，先不急于下石台，因为第一道台阶处就藏着鸡腿，先找到以补充生命值。前方是三道带刺的压板在上下起落，对第一、三道可在闸板提起时通过；对第二道需要在闸板下方下蹲一次再通过。经过闸板机关后，再打掉两个骨柱，不久就达关底。

关底是一个长发怪物，西蒙必须要走到左侧后，怪物的长发怪头才飞出。此时用怀表将其定住，连续挥鞭就可击杀。最后又取得宝珠。

第三大关

这里是城堡外的花园建筑，景色优美。

刚一进关，先是一条长的走道，可以先取到二连击标志，然后是圣水。但长廊中的石台上蹲伏着跳猴，只要发现它后就立刻停步，待它跳过来时正好挥鞭击杀。然后层层向上攀登。途中将遇到骷髅怪，不可太靠近它，要用长鞭尽快击杀。还有飞来的恶鹰，对付的办法一是打掉它；二是躲避它两次后使它自己飞走；三是发现它后立刻返身跑，使恶鸟移出画面，再前进时那只鸟就没有了。最后到达关底。

关底是两个木乃伊，西蒙可以先取到附近的宝物后，再与之对阵。这两个木乃伊不怕定身术，因此要使用其他法宝来对付它们，战斗时最好将它们都逼向一侧，以免西蒙腹背受敌。

第四大关

西蒙来到恶魔城区的地下河道。河道中有突然跳出水面的蛙怪，当从河岸跳落到第一座平台上后，就要反复引出这些蛙怪来击杀，以多取得红心，为突破后面的难关之用。河道的后段要乘滑板渡过，此时一定要注意上方的钟乳石，需要蹲下方能避过。然后从台阶上去，又回到了地面。

从地面的空旷地带行进时，将不断遭到飞鸟带来的跳猴的袭击，这时必须使用灵巧纯熟的鞭技方能应付。通过空旷地段后，又进入城堡。首先要经过一条很长的通道，通道中主要的怪物是白骨龙，它喷吐火弹，龙身蜿蜒非常灵活。击毙它的最好办法就是使用怀表，因此在前面需要多收集红心。

关底的头目叫“法兰哥”，它肩上带着跳猴，能飞快地扑出，用法宝才能战胜它。

第五大关

经过暗道后，就向城堡的上层攀登，这里似乎是恶魔城的牢房区域，有大量的白色骷髅和红色骷髅巡罗防守，还有不少跳猴。当经过三道上行的楼梯后，在第一道下行的楼梯处有1UP和二连发标志，不可漏掉。

然后来到了恶魔城的实验室，这里有很多奇怪的设备和仪器，敌人主要是跳猴、白色骷髅和盔甲武士。

从实验室往上走，又来到有巨大圆柱的长廊。一路上西蒙要注意取得十字架和连射宝物。当西蒙走到砖砌的高台处时，就要与关底头目——死神决战了。

死神会在空中飘行，并从四面八方发射出镰刀，以攻击西蒙。对付它的方法是首先要拥有十字架和连发宝物。战斗时，一面向死神投掷十字架；一面用鞭子击落飞过来的镰刀。当死神接近时，还要用鞭子直接攻击。

第六大关

战胜死神后，西蒙又行走在一道长长的残破石桥上。在石桥上，西蒙一方面要小心跳过多处残破缺口；另一方面又要迎战吸血蝙蝠，真是万分艰难。

走完石桥，西蒙来到一个十分复杂的巨大钟楼内。繁杂的另件错综复杂地结合成一个整体，走错一步就会丧命。在这个构造体中，还会遇到白色骷髅不断扔出的白骨；大鹰带来大量的跳猴。西蒙的处境十分险恶，战斗越来越激烈，难度越来越大，那紧张激烈的气氛令人感觉到大决战已在近前。

钟楼的最高层，那就是西蒙将与吸血鬼进行大决战的地方。吸血鬼在西蒙的左右忽隐忽现，并不断发射火弹。当它刚一出现的时候，是攻击的最好时机。待它到了约两块砖的距离处时，要跳起来用鞭子打它的头部（西蒙的鞭子也可以将火弹打掉），那是它的要害之处。

经过不断拼打，终于将吸血鬼的头打落。然而战斗并没有结束。神父模样的吸血鬼刚刚死去，随着一声恐怖的声响，跳出一个獠牙利爪的怪物，呼啸着向西蒙扑来，这才是真正的吸血鬼！消灭它必不可少的是“圣水”。将最里面的蜡烛打灭就可以得到。当吸血鬼跳起时，千万不要被它踩着，经过一场惊心动魄的生死搏斗后，西蒙终于完成了恢复王国和平的神圣使命。

（7）节目评价

《恶魔城》是柯纳米公司出版的一套系列游戏节目，现已出版了三集。本节目作为第一集其出版的年份虽然较早，但设计和制作水平并不亚于近期的作品。唯游戏难度偏大。

60.《恶魔城》Ⅱ代（咒之封印）（DEVIL TOWN Ⅱ）

《恶魔城》Ⅱ代也是KONAMI公司推出的游戏节目，容量256K，单人玩模式。

（1）吸血鬼复苏

在《魔鬼城》Ⅰ代中，吸血鬼多拉袭伯爵被西蒙打倒，但并没有断气。过了七年，其遗骸开始复苏。西蒙为了彻底消灭吸血鬼并把诅咒封印，再度出来战斗。这次战斗不是发生在城内，而是在托拉巴尼亚整个国家中进行。这个国家有七个城镇：叶巴、具罗斯、欧西巴、阿多拉、旺德鲁、得伊那和尤末；还有五个公馆：肋骨馆、心脏馆、眼球馆、指甲馆和戒指馆，其中藏着吸血鬼的五个遗骸。还有森林、桥、死河、沼泽、湖泊、坟墓和许多道路分叉。在这个国家的任何一个地方都有吸血鬼的爪牙。西蒙的目的就是要收集遗骸，烧掉它们，使吸血鬼永远无法复活。

（2）武器和宝物

西蒙使用的主要武器是五条鞭子，其中除皮鞭外，另外四条都要用“红心”来购买。红心是西蒙在战斗中收集得到的。荆鞭要100心；铁链鞭要150心；钢鞭要200心；火焰鞭在犹他地道

中，由钢鞭变成，威力最大。

宝物有：丝袋、圣母的念珠、水晶球、圣水、短剑、银色小刀、跳矿石、火焰、橡树桩、月桂树和蒜头。许多宝物也要用红心来换，5个遗骸得到后也是有用的宝物。分散在各地的还有十三本书，上面有阻止吸血鬼复活的正确指示。

（3）按键操作

A键：跳跃。

B键：挥鞭攻击。

方向键：操纵主角行动。

按上、B键：使用宝物。

上键：进入室内。

暂停键：显示选择画面，上面显示宝物的种类，用方向键可进行选择；选择画面中也显示时间和水准。

（4）攻关要点

吸血鬼的爪牙最多可增加到30种之多，对付这些敌人很不容易。

由于线路比较复杂，比较容易通过的顺序如下：

①在叶巴镇用50心购白水晶，50心买圣水，100心购荆鞭。

②入肋骨馆取得助骨；在只罗斯镇用50心购短剑，150心买铁链鞭；在达比地下道找到圣火。

③在欧西巴森林找书读，在欧西巴镇用50心买蒜头；50心买月杜树；遇到伙伴把白水晶变成蓝水晶。

④把蒜头放在女吸血鬼墓地；遇到吉普赛人，向他要蓝色小刀；到心脏馆得到心脏。

⑤与船夫说话前，赶到眼球馆；在眼球馆打倒死神，得到金色小刀，取得眼球。

⑥在遇波乐悬崖向吉普赛人拿跳矿石；从死河赶到阿多拉镇，请城中伙伴变蓝水晶。

⑦把蒜头放在史多利哥墓地；然后用20心在旺德鲁镇买钢鞭，在佳母荒地拿书。

⑧沿悬崖用红水晶呼风，飞到指甲馆得到指甲；从河下入犹他地下道，变火炮鞭，在得比亚斯森林拿书。

⑨在久玛沼泽用月桂树达戒指馆，找到商人取月桂树，取得圣母的念珠和戒指，向左到得伊那镇和尤料镇，不要去得尼斯森林；依靠圣母念珠的力量过西桥，最后到吸血鬼城。

⑩在祭坛燃烧吸血鬼多拉袭拉的遗骸，把它打倒，将咒语封印。

最后，若打倒吸血鬼经历的天数太长，西蒙会被诅咒而倒下，画面是灰色；如10天完成任务，天空是碧蓝色的；3～5天完成任务则天空是红色的，西蒙在墓前祈祷。游戏全部结束。

61. **《恶魔城》Ⅲ代（恶魔城传说）**

《恶魔城传说》是《恶魔城》系列节目的第三集，是一部更为精彩的作品。

（1）故事梗概

在欧洲中世纪的黑暗时代，出现了一个恐怖的魔王，他召集了各界的妖魔，企图统治欧洲。西蒙奉天神之命，去讨伐魔鬼城的首脑。西蒙带着他的神鞭到教堂去祈祷，突然，十字架闪闪发光，催促他马上出发。在途中，他将得到五种特别武器，以帮助他战胜妖魔。

（2）西蒙的伙伴

开始时只有西蒙单枪匹马作战，当他把对手打倒后，会出现一颗红珠。西蒙得到红珠后，被打倒的对手便会和西蒙对话，并改邪归正，与西蒙结成盟友，共同作战。

西蒙最早遇到的是“僧侣”，他是东方正教的首席，除手持一根魔杖外，还有魔法的帮助。可使用的魔法有四种：①光弹：是

三粒光珠组成，可攻击包围的敌人或用以防御；②魔法箭：其功能与西蒙使用的十字架宝物一样；③火焰弹：是用火焰来攻击敌人的炸弹；④冰冻器：可以把敌人冻结一段时间，使之不能动弹。

其次遇到的是“驼侠”，最初他被咒语控制，成了魔王的部下，在途中阻挠西蒙。西蒙为他解除了咒语后，也成了西蒙的战友和得力助手。他的绝技是能紧贴在墙壁或天花板上用刀攻击来犯者。

“狮面兽人”也曾经是魔王的部下，他的武器是火焰球，攻击力很强。另外，他还有变身魔法，变身后更加疯狂，能战胜大多数对手。“狮面兽人”后来也归降了。

（3）攻关路线

进入恶魔城的路程共分九版，可以寻找捷径。

西蒙从教堂出发，打败了第一版的首领后，屏幕上便会出现恶魔城的全部地图。地图上指出，有两条路可供选择（用上、下键）：向下要经过“绿色的遗迹；向上要经过“钟楼”。

在“钟楼”有许多跳动的齿轮，下面是很深的洞穴，要巧妙地利用齿轮的转动跳跃前进。“驼侠”是这里的守卫者。“钟楼”崩溃时，可按选择键使西蒙变成驼侠。这是因为驼侠身手敏捷，适合在洞穴中活动跳跃，还能贴在天花板上移动躲避敌人。

离开钟楼向下走，画面上出现恶魔城的远景，屏幕上显示该城的历史及城内线路图。

按线路图可分成：

①“阴森的树林”；

②“雾之世界”，在森林中选择向上的道路就可到达该处，这是一条捷径；

③“幽灵船”；

④“绿色的遗迹”，第一版过关后，按下键就可到达该处；

⑤“火焰洞”；

⑥“水中都市”，从火焰洞按下键则来到这里；

⑦“艰难地段”，从火焰洞按上键则来到此处，它有三个背景，也是最复杂、最长的路线。

不管那条路线，最后必然与魔王决战，并取得最后胜利。

（4）节目评价

《恶魔城》的第一集是纯动作游戏；第二集可以选择武器（按暂停键）；第三集《恶魔城传说》以更加完美细腻的表现形式与广大电视游戏爱好者见面。

62.《**柯纳米世界**》（**多拉美**）（KONAMI）

《柯拉米世界》是KONAMI公司于1988年出版的科幻类战斗节目，容量256K，可单人玩或两人同时玩。

（1）故事内容

日本的KONAMI公司（“柯纳米”是“KONAMI”的中译音）出版了许多电视游戏节目。在这些游戏节目中，创造了一批英雄角色，如《石川五卫门》中的石川五卫门，《恶魔城》中的西蒙，《七宝奇谋》中的麦奇，《大金刚》中的大金刚，《月风魔传》中的月风魔，《沙罗曼蛇》中的摩艾等。

有一天，妄图称霸宇宙的魔王瓦鲁达突然袭击柯纳米世界，时间和空间都变得乱七八槽了；上述的六位勇士石川五卫门等也都被抓走。在海碗岛研究室的西纳蒙博士立刻请来了幸免者柯纳米先生，并派新近研制成功的机器人——柯纳米小组与柯纳米先生共同出征，去营救被抓走的英雄，然后与英雄们一起，去抗击魔王瓦鲁达的入侵。

柯纳米先生带着柯纳米小姐，走上了拯救柯纳米世界的艰难路程……

（2）武器及宝物

①激光枪：柯纳米先生专用。可打穿岩石并打倒大批的敌人。

②热能枪：柯纳米小姐专用。可在空中射击，威力和激光枪

一样。每次消耗一发子弹。

③玩具猫：石川五卫门专用。可不断投出钱币。每次消耗一发子弹。

④十字架：西蒙专用。可在恶魔城的屋顶到得。投掷时会自动回旋飞出并飞回。每次消耗 5 发子弹。

⑤飞镖：月风魔专用。破坏力极大。每次消耗 3 发子弹。

⑥弹弓：小麦奇专用。每次消耗一发子弹。

⑦光环：摩艾专用。攻击力很强，可破坏岩石。每次消耗一发子弹。

⑧香蕉：大金刚专用，可用来打碎岩石。每次消耗一发子弹。

⑨饭团：可以延长生命，英雄们都能使用，但每人只能使用一次，所以相当珍贵。

⑩防弹衣：都能使用，可避免受伤。

⑪斗篷：柯纳米先生和柯纳米小姐专用。取得后可在天空飞翔。

⑫能量胶囊：都能使用，可加强攻击力。

⑬钥匙：打开囚牢解救众英雄时用。

⑭药水：可恢复生命值。

⑮心：有大、小两种，大心可恢复五格生命值；小心可恢复两格生命值。

⑯子弹：使用各种武器时必备。

⑰宝箱：装有大心。只有石川五卫门能打开。

⑱S 宝贝：射击版面中用于加速。

⑲分身：射击版面中专用，可像《沙罗曼蛇》中那样使战机分身。

⑳防弹罩 B：射击版中专用。可抵御敌方 5 发子弹。

㉑导弹：射击版中专用。可追踪攻击敌人。

㉒激光：射击版中专用。

㉓扇形激光：射击版中专用。

㉔拳击手套：射击版中专用。取得后按A键可射出威力极大的拳头。

㉕《兵蜂》中的铃铛：敲击铃铛多次可出现能增加进攻威力的宝物。

（3）各位英雄的特殊本领

①柯纳米先生和柯纳米小姐可以在天空中飞翔。

②石川五卫门可以打开宝箱。

③西蒙可以使用长鞭。

④麦奇的个子小，能通过其他人无法通过的狭窄地带。

⑤月风魔可以用剑和飞镖击碎岩石。

⑥大金刚在众英雄中跳得最高，力量大，能击碎岩石。

⑦摩艾的头部功失很厉害，能够攻击较高的地方。

（4）按键操作

①A键：控制跳跃；取得斗篷后长时间按A键可飞起来。

②B键：踢、打、发射子弹或飞镖、投掷石块等。

③方向键：操纵主角活动、上楼、下楼。

④按上、A键：更换主角。

⑤按下、A键：使用宝物。

⑥暂停键：按此键可观察各主角的情况，选择合适的主角参战。

（5）攻关要领

①标题画面时，选“ヒトリ”为单人玩；选“フタリ”为两人同时玩。

②进入游戏画面后，可见到3扇卷帘门。头一扇是计算机房，西纳蒙博士就在这里下指示；中间一扇是时空遂道入口，可将柯纳米先生和柯纳米小姐送到所要去的的空间（有六个画面），第三扇门是巡航机和兵蜂的仓库，可驾巡航机进入激烈的射击版。

③在“石川五卫门”和“七宝奇谋”画面中有3个游戏室，当需要生命和子弹及救活同伙时请到这些地方去（按上键进入）：

第一游戏室：猜骰子的单、双数。可选猜单数或双数，如猜对了，子弹数即加倍；若猜错了，子弹数就减半。子弹数最多可奖到100发。

第二游戏室：老虎机。只要按到相同的图片就为胜，可奖励生命值和子弹；如果按出三张图片都是皇冠，死去的同伴就可以复活；如果按错了，就输掉十颗子弹。

第三游戏室：抽牌游戏。只要抽到两张相同的牌，就算赢，就可恢复所有同伴的生命值。

④接关：这个游戏的内容非常丰富，一般情况下很少有人能一次玩到底。接关的方法是，当不关机的情况下只要能回到博士身边，柯纳米先生和柯纳米小姐就会再次复活（其它英雄的复活利用游戏室），而且已获得的宝贝仍然存在。

⑤请教接关密码：当想关机休息时，请千万记住要向博士请教接关密码，这个密码记录着游戏的全部情况，包括已救了几个英雄、取得了多少武器等。请教的方法是，回到博士身边，先获取生命力，退出一号室后再次进入一号室向博士请教，这时博士会列出问题清单，你应选第12项，按A键4下，可看到画面上出现一套3组日文字母组成的密码，记下后再关机。下次再玩时，开机后选“CONTINUE”，用方向键输入上次记下的密码，就可以从上次玩到的地方接着玩，而且所有救出的英雄全部复活。

⑥救出每个英雄后，要沿原来的路线回到博士身边十分麻烦和辛苦。其实，在这个游戏中有五个直接通往博士计算机房的时空遂道：

a）在“石川五卫门”版中，右上方的一块墙壁附近有一个时空遂道，只要按下键，主角就会旋转起来，一会儿就到了博士身边。

b）在“恶魔城”画面，在黑衣魔王所在的房子的右边的一块石阶上，也有时空遂道入口。

c）在“七宝奇谋”版中，救麦奇的屋子的下面也有时空隧道。

d）在“月风魔”版中，取得斗篷的位置右边也有一个时空遂道。

e）在“摩艾”版中，机器摩艾的左边有一个时空遂道，要很好利用。

（6）攻关技法详解

本节目共八关

第一关　石川五卫门

进入2号门后，选择正上方以富士山为背景的画面，即进入第一关。在这一关中藏有提高攻击力的能量胶囊和石川五卫门专用的玩具猫，要记清它们的位置，以便今后获得斗篷后再来取这两个宝贝。通过这一关并不难，一路上可打倒敌人取得大量的心和子弹。取得尽量多的子弹是进入这关的主要的目的之一。监狱的钥匙藏在这一版左上角的一个屋子里，要先打死一只地头龙后才能取得钥匙。然后走到这关的顶端，打死两只盘踞在屋顶的地头龙，最后到屋子右边下面的一个牢笼中救出石川五卫门（救人时按下键）。

本关的三个游戏室都在这一关的中部，要好好利用。今后缺乏生命和子弹时，可到这一关来补充。

第二关　恶魔城

进入2号门后，选左下方的画面，即到恶魔城。恶魔城的地形很复杂、难走，要十分小心地走到恶魔城的右下角（路上会看到一把热能枪，但需要等到有斗篷时再到这里来取）。在这里有一只大眼蛙怪，要趁它跳起来时，绕到它的后面攻击，多次反复攻击就可以打倒它并取得钥匙。随后回到恶魔城的上方，在这屋的高处会看到防弹衣，但必须等取到斗篷后来取。打倒黑衣恶魔后

先向左方走去，跳过升降的石柱，救出关在棺材里的西蒙，然后让西蒙走到右上方的小屋顶。这小屋由一条看不见的楼梯与大屋相连，走到顶后可按右上键或跳上去，取得西蒙的宝物——十字架，最后带着西蒙从附近的时空遂道回到博士身边。

第三关　七宝奇谋

选2号门内的左上方画面，即进入第三关，这一关的目的是救出《七宝奇谋》的主角麦奇，并取得供他使用的弹弓和供柯纳米先生使用的激光枪。

本关的地形也很复杂，要先上船，然后从大船中部的梯子下到地道中。再往前时，会遇到发怪。对于它，只有请西蒙用神鞭来对付，否则无法前进。然后一直下到中部下方，取得钥匙，再到右方救出麦奇后还回到中部下方，取出麦奇所使用的弹弓，最后把麦奇带到博士那里。不过请不要忘记拿柯纳米先生的激光枪。

第四关　大金刚

选择2号门中下方的城市画面，即进入第四关

在这一关里有两个地方狭小得只有麦奇才能通过，所以，一旦麦奇在这一关中途死亡，其他人都得跟着死亡，因此要特别爱护小麦奇。

第四关是一个未来的都市，到处都是机器人守护着，如果不是五个同伙齐心协力的话，根本无法救出大金刚。大金刚被关在中部的最高处，而钥匙藏在城市的右下方的水道中，须打倒敌人首领后方能取得钥匙。取到钥匙后即可到上方救出大金刚，然后到右边的楼顶上去取到大金刚喜爱的香蕉。大金刚获得香蕉后，便可投掷石块，有很大的威力。最后赶快随着大金刚回到博士身边。

第五关　月风魔传

选择从2号门的右上方画面，就可进入第五关。

在这一关，要救出月风魔怪，首先要取得斗篷。斗篷藏在这一关三分之二处的一个石台上，一定要找到它。取得斗篷后，应

立即回取博士身边（利用时空隧道）。然后到前面的各关中取回留在那里的宝贝。有了热能枪、防御衣、能量槽、玩具猫等武器后，再回来救月风魔就不难了。救月风魔不必去取钥匙，只要把大龙骨鬼打倒就可以了。大龙骨鬼的要害是它的脖子下方。

救出月风魔后，要继续走到底，取得月风魔的飞镖，最后再从时空隧道回到博士身边。

第六关　摩艾

摩艾是最后一个被困的英雄。他在以往的游戏节目中一向是以敌人的面目出现的，现在却成了朋友，实在让人感到惊奇。不过，这关里遇到的摩艾，除了要救的那个以外，其他的仍是敌人，要小心对付。

这一关，柯纳米先生和柯纳米小姐最好采用飞行的方式进攻。当遇到喷火焰的红飞龙时，应让大金刚投掷石块来消灭它。对付机器摩艾，必须使用柯纳米先生激光枪连射它的口部。

这一关的头目是一个大摩艾，在它的身边有许多小摩艾。攻击进要先打倒这些小摩艾，然后再打倒大摩艾。大摩艾的位置在右下方，而摩艾被关在左下方。救出摩艾后，别忘了取他需要的光圈。还记得机器摩艾吗？在它的左边有一个时空隧道，这时可利用这个暗道回到博士身边。到此为止，柯纳世界的英雄们已经全部救出。

第七关　兵蜂和沙罗曼蛇

现在可以打开第三个卷帘门进入射击版。这一关的前半部是兵蜂画面，游戏方法与玩《兵蜂》节目大致相同；后半部是沙罗曼蛇画面，游戏方法也和玩《沙罗曼蛇》节目一样。只要注意增强兵蜂和宇宙巡航机的威力，通过这一关是不难的。

最后的敌头目是一个女妖，要认真对付她。

第八关　消灭恶魔瓦鲁达

过第七关后，请不要上飞机，直接由梯子下去，就进入第八

关。

这是最后的决战。八勇士打败恶魔瓦鲁达，非齐心协力、认真对付不可。这一关的地形并不复杂，只要向右一直走就可以。

消灭恶瓦鲁达的方法是让大金刚不断地投石攻击它。打倒瓦鲁达后，必须飞快离开即将爆炸的险境。

战斗结束了，柯纳米世界恢复了和平与欢乐。

（7）节目特色

这个节目是柯纳米公司的名作，出版时曾引起轰动。它将当时柯纳米公司已出版的八个游戏节目的画面，巧妙地串在一起，颇有新意。但游戏的内容复杂，攻关的先后还不能走错。总之，这是一个不可多得的优秀节目。

63.《**柯纳米世界**》Ⅱ**代**（KONAMI Ⅱ）

《柯纳米》Ⅱ代是继《柯纳米》Ⅰ代出版后，游戏特色相近的又一部杰作，由 KONAMI 公司于 1991 年出版，节目容量 256K，可单人玩或两人同时玩。

（1）故事内容

西那蒙博士正在研究室工作之际，突然收到了“SOS”的呼救信号，这是从巴塞利城发出来的，巴塞利城位于大海中的一个小群岛上，那里本是风景优美的旅游胜地，但却遭到外星人的突然入侵，妖魔鬼怪也纷纷出笼，它们侵占和盘踞在美丽的小岛上，搞得一片乌烟瘴气，巴塞利城正处于危难之中。

西那蒙博士接到呼救讯号后，火速派出用最新科研成果武装的“科拉什”战斗员出发营救，科拉什接受博士的命令后，火速驾机飞抵小岛。于是，一场新奇而又激烈的战斗即将发生。

节目的设计者巧妙地将柯纳米公司已出版的一些游戏节目的场景移到了小岛上，有《兵蜂》世界、《沙罗曼蛇》世界、《魂斗罗》世界、《神童乌帕》世界、《月风魔传》世界、《战斗飚车》世

界、《恶魔城》世界和《大盗五卫门》世界等，综合组成了一个精彩纷呈的柯纳米世界。

上述游戏节目的著名角色也纷纷登场，他们是《魂斗罗》中的“比尔”、《神童》中的“乌帕”、《恶魔城》中的“西蒙”、《月风魔传》中的“月老三”和《大盗五卫门》中的大盗。众多英雄将协同战斗员“科拉什”，一同进入柯纳米世界。

（2）选游戏次数、选听音乐

当标题画面显示时，用方向键选“OPTIONS（选择）”项，然后按启动键，就显示出选择画面，其中：

REST——游戏次数（最多可选五次）。

SOUND TEST——音乐试听（共有 42 首乐曲）。

SE TEST——音响试听（共有 90 种）。

END——选择完毕。

操作方法：用上、下键选竖向栏目；用左、右键调横向项目。试听音乐和音响时按 A 键播放；按 B 键停止。欲退出选择画面时，选“END”再按 A 键。

（3）有趣的选关密码

本节目共有 9 关，其中的 2—9 关都可以用密码选出。密码的形式和输入方法具有独特的趣味性。

①密码形式

密码选择画面中有一个方框，方框又被三条横线和五条竖线分割成“竖向 4 格×横向 6 格＝64 方格”。向方格中填入绿色方块，形成不同的组合方式，就构成选关密码，每一关可以有多组密码。

例如第二关密码：在第一竖栏中填入四个方块，第二栏不填，第三栏中填两个，第四栏中填一个，第五栏中填两个，第六栏中填一个。归纳起来用数字表达，就是“402121”，按此种表达方式，其他几关的密码为：

第三关——22212 或 220131 或 121214。

第四关——121033。

第五关——223102。

第六关——332002 或 330022。

第七关——232012 或 230131。

第八关——332101。

第九关——133012 或 031213。

②密码输入方法

当退出“OPTIONS”画面后，又显示出标题画面，由标题画面中先选“1PLAYER（单人玩）或“2PLAYERS”（两人同时玩）后，再按 A 键，就显示“START”和“PASSWORD”字样，若要从第一关开始游戏，则选“START”后按 A 键；若需用密码选关，则选“PASSWORD”，再按 A 键就出现密码输入画面。画面中的方框有两个天仙簇拥着一门大炮，用左、右键可移动大炮使炮口对准某一竖行方格，再按 B 键就可以向方格中射出方块，使之组合成密码；若要消除已射入的方块，可按 A 键。最后按启动键。

（4）六名柯纳米勇士

出场的主要角色是“科拉什”，他全身着宇宙服，戴头盔，使用的武器是光电枪，还配备有喷气飞行器。为解救柯纳米世界的危难，除科垃什之外，还有五名柯纳米勇士鼎力相助

①五位助战勇士的名称及本领

a)《大盗五卫门》中的主角“高埃”，他使用的武器是烟斗。烟斗可以连续掷出，而且自动返回，用于攻击群敌时很有用处。

b)《月风魔传》中的主角，“月氏老三”，他外号“月风魔”，使用一把波动剑，挥舞起来时，从头顶到脚都被剑光所笼罩，既可刺前方的敌人，也可以攻击上方的敌人。

c)《神童乌帕》中的主角“乌帕”，他虽然只是一个幼小的儿

童，手中摇着摇鼓，本领却不小。他的摇鼓击中敌人后会出现一朵云块，他和其他勇士都可以乘云块升空。乌帕还有一项独特本领，那就是由于他身体小，因而能通过其他勇士所不能通过的狭窄通道。也只有他，才能够打开“乌帕世界”中的宝箱。

d)《恶魔城》中的主角“西蒙”，他的长鞭在恶魔城中已使妖魔们闻风丧胆。

e)《魂斗罗》中的主角“比尔”，这是广大游戏爱好者最熟悉的。他的冲锋枪可向多方向扫射，是五位勇士中攻击能力最强的。

②选派助战勇士出场方法

为派勇士出场，需要先击中游戏画面中的橄榄形飞行物，并取得转换出来的“C”标志。此时，游戏画面下方的指导栏中的角色标志就依次闪动。表示可以选派勇士替代“库拉什”出场。

角色标志中：小孩头像代表神童乌帕；鞭子代表西蒙；烟斗代表大盗高埃；剑代表月风魔；冲锋枪代表比尔。

当需要派某位勇士出场时，可在其标志闪动的瞬间按上键和A键就可以实现。

替代角色每次出场战斗的时间是有限制的，这在指导栏的中间部位有数字显示：上方的数字属于第一游戏者；下方的数字属于第二游戏者。

③助战勇士选择

游戏正式开始之前，均出现“替代角色选择（CHANGE CHARACTER SELECT）”画面。画面中显示出五名勇士的头像，每次只能选三名，有四种组合方式。

第一种：高埃＋乌帕＋西蒙。

第二种：高埃＋比尔＋月风魔。

第三种：乌帕＋月风魔＋西蒙。

第四种：乌帕＋西蒙＋比尔。

选择时，用上、下键调长方框套住欲选的某组人物，再按A

键，最后按启动键。

（5）游戏标志及按键操作

①游戏标志

游戏画面中有五种标志：M——无敌；H——炸弹；C——角色更替；药箱——加生命值；1UP——增加一次游戏机会。

②按键操作

本节目中包罗的游戏方式很丰富，因而操作的方法也较多，这里只列举基本的按键操作功能，特殊的操作方法留待攻关详解中作介绍。

A 键：跳跃。若连续按两次单动 A 键，可使科拉什跳得更高。

B 键：攻击。若按住 B 键至主角身体发光，即可引发炸弹爆炸。

下键＋A 键：从高处跳落。

上键＋A 键：更换角色。

方向键：操纵主角的行动方向。

（6）技法要点

①击毙敌目标后会出现小精灵，每获得 10 个白色精灵可增加一次游戏机会；若获得一个闪光的精灵就可直接增加一次游戏机会。尚存的游戏机会和已获得的精灵数，在指导栏内分别以“人头像”和“E”表示。

②乌帕用摇鼓击中敌目标后，都会出现一朵云块，乌帕和其他角色都可以登上去升上高处，若登上去后直至云块自然消失，就可以得到一个“E 数值”。用此法可在需要时补充游戏机会。如果由乌帕连续击出云块，由另一名角色登上云块以获得 E 值，则最为得宜。

③击落空中飞行的橄榄形飞行物，就出现“C”标志；击落飞行的“H”标志，就可以获得炸弹。此时在指导栏中的 1P 和 2P 符号下有相应的显示。使用炸弹，可摧毁战斗现场的敌角色和机关（敌头目及喷火管除外），威力甚大。

④六名勇士都有不同的特点和擅长，要灵活选用以取长补短。

⑤在同一关中，同一替代角色只能选派三次，当指导栏的标志框中显示“R”字母时，表示该角色不能再出场了。

⑥某些关的游戏方法必须参照与之相似的游戏节目，方能玩到好处。

（7）精彩纷呈的柯纳米世界

本节目一共 9 关，以 WORLD（世界）1～9 表示。

①WORLD 1（第一关）

主角首先登上海岛的一座机械装置架，装置上有一些架空平台，可以跳上去。敌方出动了装甲兵、小炮车等栏截。当攻至右端时，站到红色升降台的中心，就可以自动上升到第二层。再继续向左的行程要从悬台上跳跃，因为下方都是尖刺机关或无底的深洞。到了第二层的右端后，主角就可以乘上飞船升空，此时用方向键操纵飞船；按 B 键向前开炮；按 A 键向右开炮；按下整个方向键可使飞船在空中高速变换位置。飞行中，将遇到敌方的多种飞行器和敌兵的堵截。当飞船飞行到一处红色通道口时，就由此通道进入敌方的空中基地。由此向前，要谨慎地通过落锤机关、电网和喷火机关。从空中基地中乘四次升降台后就到关底。

关底是一艘敌方的武装飞船，它只能向前开炮，因此可利用悬台跳跃，找机会向敌船的尾部攻击，很容易将敌船击毁。

②WORLD 2（第二关）

第二关要通过两座古式的庭院。第一座庭院中有多层式的楼房，各层都可以通行，个别地方要籍浮台跳越；第二座庭院中主要是一些高台，贼女郎们掷出花束来攻击主角，还有一些忍者从空中旋转着撞过来。途中的一座高台要从弹簧装置上弹跳上去。

关底是一名持着弹跳装置在三层高台之间跳跃的头目。他的武器是一把长刀，攻击距离可以较长，因此与他对打时不可离他太近，最好是从高台间上下跳跃，就不易被他砍中。

③WORLD 3（第三关 《兵蜂》世界）

基本的游戏方法请参阅本书的《兵蜂》节目介绍，同时注意下面两个不同点：

a）从右路进攻时，要射击地面上的蓝色幽灵头和宝箱；从左路进攻时，要射击地面上的黄色幽灵头和手掌，方能出现苹果、樱桃和纸包糖（三束枪）等奖励品。

b）突破任何一路的关底后，又将出现另一幅游戏画面。画面中有很多云块，射击云块就出现铃铛，铃铛由小逐渐变大（其间要停止射击），当变成最大时就可以“吃得”，从而增加拥有的铃铛数量。

本关分为左、右两条路，从任何一条路都可以抵达关底，两路的场景各具特色和趣味。下面作简要描述。

a）左路场景：

左路中出现的空中敌目标主要是一些花样奇特的炊事用具、食品、雏鸡等。关底是一只彩色带盖的碗在空中旋转，当碗盖开启的刹那间，露出藏在里面的妖怪，它抛出一串圆饼后又立刻盖上碗盖。攻击时最好有三束枪，这样可以击碎圆饼，也可以击中碗中的妖怪。

b）右路场景

右路中出现的空中目标主要是一些飞鸟、弯刀、骷髅头。关底是一头带翼的恐龙，它的头颈能伸出很长，如果处于正面攻击时，要提防被伸长的龙头击中。至于龙头喷出的火焰则可以用炮火挡住。

第三关打通后（WORLD 3 CLEAR）统计画面中将列出游戏者获得的铃铛、萍果和樱桃的数量。

在攻击第三关时，还可以运用一种趣味技法。这就是当吃到红色铃铛而获得护身罩后，将整个方向键向下按一次，主角的形象将从画面中消失，只剩下护身罩在飞行，别有趣味。

④WORLD　4（第四关　《魂斗罗》世界）

这一关的场景与《魂斗罗》一代的场景非常相似，只是敌方出场的人物不同。有的敌人装扮成库拉什的模样，不可中计。场景中也有军火库，击毁后可获得“C”标志，因此，在攻关开始就可以派比尔出战，对进攻更为有利。此外，击毁炮座可获得急救箱，以补充生命值。

关底是一辆机械炮车，炮车上射出骷髅头和炮弹。攻击炮车体上的摇把，就可以将炮车摧毁。

⑤WORLD　5（第五关　《乌帕》世界）

这一关的场景与《神童乌帕》的场景相似。全部行程都是在凸台、板架、立柱上跳跃前进的，途中有一些“二毛”头像，必须二毛用摇鼓敲击，方能变成急救箱和隐身等宝物。途中经过的有些板架很高，只有库拉什启动飞行器才能上去，如果是其他角色，就只能乘二毛打出的云块升上去。到达第一段行程的终端后，用枪射击平台上的大宝箱，箱中就飞出小精灵，带领主角进入水道区。

在水区中，用A键操纵主角游动，方向键操纵游动方向。水道中的一些狭窄通路只有二毛能够通过，其他角色只能从门里走（按上键进门）。此外，潜游时不可靠近上方，以免碰到尖刺上。终端也是一只大宝箱，呼出小精灵后，它将带领你去往另一个新奇的世界。

⑥WORLD　6（第六关　《战斗飚车》世界）

本关与第三关相同，也有两条路线，选右路为“战车游戏”；选左路为“拼图游戏”。

a）战车游戏

主角驾驶战车在公路上飞驰，敌方出动很多车辆对战车进行碰撞与栏截。

游戏方法：用上键使战车加速；用下键使战车减速；用左、右

键操纵行驶方向；按 A 键可以使战车腾空，以跳越（当画面中出现 JUMP 字样时）木栏和缺口等障碍。公路上有炮弹和剪刀标志，取得前一种标志后按 B 键可发射炮弹；取到后一种标志后按 B 键可剪除阻碍前进的树丛。

关底是敌方的一辆多节拖车。当主角的战车驶近时，敌车尾部抛出障碍物以图阻止战车的追击。此时若战车拥有炮弹，可轰击敌车尾部，不难将敌车摧毁；若没有炮弹，就需要用战车将敌车逐级撞毁。

（注：请参阅本书的《战斗飚车》节目介绍）

b）拼图游戏

先用方向键选难度，“はい”“表示加倍”，“いい”表示“否”。

游戏时，画面中依次显示一些字母和图形，随后又打乱，要求游戏者在规定的时间内将字母或图形复原。操作时，先按方向键使方框套住欲移动的部分，再按一次 A 键，方框中就出现一个十字，表明该部位已被指定，随后将方框移到欲植入的部位，再按一次 A 键，被指定的部位就移到该处。拼图时，画面下方有一节火车头在移动，若火车碰到图案中的小人像，即使规定的游戏时间未到，游戏也告终止。

玩拼图游戏必须眼明手快，手法熟练方能成功。但不论游戏结果如何，都可以进入下一关。

⑦WORLD　7（第七关　《月风魔传》世界）

主角登上“月风魔传”中的狂鬼岛。

戴眼镜的鬼怪头从空中飘浮而来，派二毛袭击它们可不断得到云块以增加游戏次数；骷髅架只在地面活动，比较容易对付。鬼岛中设置有吊锤，可趁其升起时通过。当遇到白色的石块阻挡进路时，可用武器击毁。

关底是一只鳄鱼怪，咀里不断喷出火焰。两位勇士靠近怪物

左右夹击，迫使怪物难以脱身，很快将之击毙。

⑧WORLD 8（第八关 《沙罗曼蛇》世界）

本关取材于《沙罗曼蛇》Ⅱ代中的场景，主角驾超级宇宙战机穿越敌方的空中基地，最后决战关底。

基本的游戏方法请参阅本书的《沙罗曼蛇》Ⅱ代节目介绍。但要注意游戏标志有所不同。游戏标志分为两类：

第一种是游戏画面下方采用的字母，其中“S”代表战机加速；“M”代表导弹；“P”代表双向射击；“L”代表激光武器；“O”代表战机分身；最后一格问号栏中将显示“F”标志，代表防护罩。当达到某一等级时，其代表的上述标志即显示红色，按A键就可以使用。

第二种标志是游戏画面中的博士头像，取得后可增加一架战机。

本关也分为左、右两路，途中的场景相同。右路的终端是三个扑克牌中的K王；左路的终端是一艘敌方的飞碟。关底是一艘巨型飞船，它的全貌只在当其绕画面运行时才依次显现。飞船上配备了激光和火炮等强大火力。作战时，我方的战机也必须随着飞船一齐转动，否则战机将被撞毁。飞船的要害在头部的通道内，需先将通道内的黄色炮柱击毁，然后驾机驶入通道，就可以看到一个蓝色的信号灯，将灯击毁后飞船就爆炸。第八关通过。

⑨WORLD 9（第九关 《恶魔城》世界）

本关采用了《恶魔城》Ⅰ代中的场景。但在进入恶魔城之前，尚需通过新增加的两道难关；

a）穿越公路：公路一共由七条竖道组成，每一条竖道中都有车辆和有趣的动物等在穿行，主角必须在不被撞着的情况下横向穿越公路。这期间可以在竖道间的台阶和管道处暂停，以等待有利时机再前进。

b）通过护城河：穿越过公路后，就可以看到恶魔城的城墙了，

但城墙前面还有一条护城河。河的上方有四组滑板在左右移动，只能利用这些滑板渡过护城河。当从一块滑板登向另一块滑板时，必须斜向行走，才不致于跌落到河中。

通过护城河后，就可以进门入得城内。

在恶魔城中的作战方法与玩《恶魔城》Ⅰ代节目相似：a）你要通过击灭蜡烛以取得更换角色的“C”标志；b）击毁某些石块，以找出隐藏的宝物。

进城后到关底之前，需要通过浮台区、活动石桥、地震带等六个区域。当中途遇到藏在棺材中的鬼怪时，不必惊慌，只要跳到它的后方攻击，鬼怪的手再长也将无能为力。

扰乱清平世界的魔头藏在一个深深的洞底。它的模样像一个玩具人，头顶上有机关放出魔圈。如果此时比尔能出场，就十分得力，那只要从下方用枪射击它的头部就行；如果是其他角色，那就需要跳跃打击它的阔咀巴，每击中一次，魔头的咀巴就歪一下，煞是有趣。

魔头被击败后，勇士们找到了囚禁游乐场主千吉小姐的囚笼。他们跳起打碎牢笼，千吉小姐就得救了。随后勇士们驾机胜利返航。

美丽的小岛终于又回归地球。

（8）节目评价

当读者看了上面介绍的内容后，勿需作者再对节目进行评价了。你一定有兴趣观赏一下丰富多彩的“柯纳米”世界吧！

64.《**劲力足球**》（POWER SOCCER）

这是一部体育类节目，容量256K，可单人玩也可以两人同时玩。

（1）比赛形式

①团体赛：游戏者与电脑对阵，游戏者可在七个球队中挑选

一个队参赛。

②两人对抗赛：两名游戏者分别控制鹰队（EAGLE）和鲨鱼队（SHARK）互比高低，并可进行多场赛。

（2）场景画面

一种是俯视球场画面，球员分布于球场各处，画面上显示：剩余时间、得分、球门、守门员和正被操纵的队员等；另一种是立体画面：当足球到达球门前，就变成有立体感的画面，守门员的动作，球的去向都清晰可辨。

（3）操纵方法

用方向键控制带球的选手；A、B键分别用来决定传球、射门和枪球等动作。

①射门：在立体画面上，按A键就可以射门；按方向键以决定射球的方向。

②传球：在普通画面上，按A键就可传球，巧妙的传球有利于射门。

③抢球：在普通画面上，控制自己的球员靠近对方的带球队员时，按A键就可以将球抢过来。

④拦网：拦网是守门员的主要工作。在立体画面上，当对方球员射门时，就要用方向键去操纵守门员去拦网。

⑤带球：用方向键可操纵带球的球员，使他向八个方向移动。被操纵的球员由屏幕上的光标指示。

⑥换人：在普通画面上，如要改变所控制的球员，可按B键，将光标移到另一球员身上，就改变所控制的球员了。

（4）比赛规则

球队由6人组成，没有越位犯规的规则，比赛时间较短，不是90分钟。

（5）比赛

游戏者可控制的有两个队，可选择对阵的是其他五个队，它

们是：BUFFALO、START、FIRE、POWER、BOMBER。

布阵时可选择侧重左翼或右翼的阵式。

上半场的比赛，由自己一方踢球开始。踢球时，连按方向键球踢到无对方球员的方向，并有自己的球员接应。上半场结束后会有啦啦队出场，列队为自己一方加油。如不分胜负，要延时十分钟以决胜负。若延时赛仍不分高低，则以点球决胜负（PK 战），每队各射五球，以入球多者为胜。战胜一个队，再与下一个队比赛。

（6）节目特色

劲力足球是一种超级足球赛，比赛场面紧张逼真；比赛规则比真正的足球规则简单，比较容易掌握。

65.《**高尔夫球公开赛**》

这是一部体育类节目。它模拟在宽广的高尔夫球场进行的趣味性比赛。游戏形式分为两种：练习式和一人或二人比赛的形式。第一杆时以立体画面显示，第二杆则开始转为平面显示。

游戏者操纵的运动员，所遇到的对手都很有个性。开始时，运动员与水平不高的妈妈、张先生和精神十足的爸爸进行对赛，后来还会与水平高的教练比赛，最后则会遇到一些强手。

玩法与一些高尔夫球游戏类似，要从屏幕显示的风向和风速选择击球的力度，并从 14 支球杆中选一支。按方向键进行选择，按 A 键击球，按启动键可显示球场的全景，再按可见到周围草地的情况。

整个游戏共有 18 个洞穴，各个球道攻克的难易程序能从屏幕上得到提示。不同洞穴周围的地形，如草地的高低程序、树木和屏障等都清楚地显示在面前，如同真实的高尔夫球场一样。

在与输赢无所谓的妈妈比赛，以及与失败后不开心的张先生比赛时，都如同真人一般，十分有趣。另外，运动员如连续出界，

打赌者会出来与他纠缠，也很滑稽。

66.《**月风魔传**》（DEVIL IN THE DARK NIGHT）

《月风魔传》是KONAMI公司出版的战斗游戏节目，容量256K，单人玩模式。

（1）故事内容

故事发生在1472年，魔历元年，地狱界的魔王龙骨鬼打败了月氏三兄弟，杀了老大、老二，夺去了月氏祖传的波动剑。幸存的月氏老三——月风魔为报杀兄之仇，寻找失掉的波动剑……

（2）攻关简要

游戏开始时，月风魔从狂鬼岛山下经过，在商店里购买武器。店里面有一具骷髅，与它对话后，便与一怪物作战，并取得鬼面符。到达三个小岛时，只要出示鬼面符给守关者看，就可到达另一小岛。每个岛上都有一个立体迷宫，波动剑就藏在这迷宫内，月风魔只要在迷宫内通过一道暗门，找到三途川，就可和川里的大妖怪作战，战胜大怪后，就可夺回一把波动剑。收齐三把剑以后，便可从一座神秘的桥到达迷三小岛，然后爬上狂鬼岛，与龙骨鬼决一死战。

龙骨鬼有三个化身，必须把三个化身逐个消灭。第一个化身是一个穿黑袍的妖怪，它用光弹和跳跃袭击月风魔，可用波动剑对付它。当它的身体爆炸，逐渐变大，这就是第二化身，许多武器（包括波动剑）都不能击倒它。它手持盾牌，抵挡月风魔所有武器的攻击，还不断发射飞刀还击，这时只有用陀螺攻击。游戏者可按A键，使月风魔在跳起的同时，身体旋转，便成为攻击龙骨鬼第三化身的有力武器了。当第二化身爆炸后，又变成第三化身，即龙骨鬼的正身。巨大的龙骨鬼用飞弹和强有力的手攻击月风魔，月风魔用波动剑向它的心脏攻击数十次才能得胜。当月风魔的力量快用尽时，要注意用药瓶补充能量。

（3）节目特色

《月风魔传》的版面复杂，玩法多变，出场的敌方角色有 50 种之多，可取得的宝物有 14 种，整个游戏难度较大，引人入胜。

67.《**水浒传**》

这是根据中国古典名著《水浒传》改编的模拟战争类游戏节目，1990 年出版，容量 256K，单人玩模式。

（1）节目内容

整个游戏节目共包括四部分内容：

①林冲杀高俅之手下后逃亡。

②宋江误杀阎婆惜。

③宋江吟反诗被捕。

④晁盖被史文恭用毒箭射死。

每部分内容中可供选择的主角计 4～7 人。当游戏者操纵的好汉若战死或成为俘虏，行动失败，游戏也就结束了；若高俅被其他好汉所杀或宋朝被金兵侵入，游戏也结束。

节目中以图文并茂的形式，给游戏者以指导。内容十分丰富。

（2）游戏指导

节目画面中能显示下列提示内容，对游戏的进行有很重要的指导作用。

①好汉及其首领的彩色像和名字。

②年份、季节和州府名，如“公元 1101 年春季在颖州”，这些时间地点对战争有直接影响。

③所在州府的资料，共有 15 项，如州府所存的库银、粮食、铁、皮衣、物价指数、民心共鸣程度、治水程度、泥土肥沃程度、经济繁荣程度等项。有战争时仅显示好汉、兵卒人数、武装程度和训练程度等与战争有关的重要资料。

④指令：共 16 种，如战争、奉仕（副指令有治水、开垦和开

发）、制造、调动、外交（副指令有同盟及迎接好汉）、外出、征调、狩猎、人事、军备、训练、宴会、休养、施舍和情报中断等。在出现各种人物时，同时显示用图形和数字表示的人物资料，内容有15种：最大体力、智慧、技能、腕力（手段）、剩余体力、操舵能力、拥有船只、勇气多少、仁爱之心（即善良程度）、部下管理兵卒数目、部下忠诚程度、智慧经验值、技能和手段经验值等。

游戏时，要善于利用屏幕提示，使攻关更加顺利。

（3）战争策略

游戏开始时，游戏者所操纵的好汉常处于逃亡阶段，有的占山为王，招兵买马，增加同伴，积聚力量。可先选“奉仕”指令，锻练身体以增加力量；然后争取民心，争取民心的方法是消灭虎狼类的猛兽，但手下至少要有10个兵卒。当民心安全后可扩展领土，调动部下攻占富有之州府；民心度增至250值时，便可取得皇帝徽宗下杀高俅的圣旨，这样游戏的目的便达到了。

攻占州府的战争比消灭猛兽要复杂得多，战争策略的运用，由一系列因素决定，如天气和季节的变化。

每逢季节变化，在领土内部都有不同的大事发生，如猛兽出现，民众搞祭典活动或发生暴动，最伤心的是部下的离开。

战争中战术的运用，有白刃战、飞天道具；当密云满天时，智慧值达80以上便可使用妖术，但也消耗体力值20；对付火攻用灭火方法，但技能值要在40以上；智慧值在60以上可用火攻；但成功与否决定于天气。另外地形的不同，策略的运用也层出不穷。遇河流，要船才能通过；遇急流要有操舵者，否则被冲走而无法参战；湖泊和沼泽在冬天结冰，可不用船只就能渡过。

（4）节目评价

本节目的出场人物除梁山108位好汉外，还有一些其他好汉和好汉的对手，如祝家三兄弟、曾家五兄弟等255位之多。这样的游戏对游戏者的要求比一般动作型游戏要高，游戏者严然是一

位战争指挥者，可尝到运筹于帷幄之中，决胜于千里之外的滋味。

68.《北斗神拳》(NORTHERN KEY)

这是一部容量为64K的格斗类节目。可单人游戏或两人同时玩。

①故事情节

整个世界被核子弹的火焰包围着，海水干涸，地表开裂，地球上似乎没有一个活着的生命体，然而人类并没有灭亡。××世纪末的霸者罗王所支配的黑暗世界是个弱肉强食的恐怖世界，人们痛苦地生活着。饱受恐惧之苦的人们企图寻求一丝希望的曙光。为了救出被罗王掳去的女友马莲，身怀绝技的剑四郎开始行动，他以北斗神拳击败劲敌，用秘传绝技击败罗王。

（2）按键操作

A键：剑四郎挥出正拳攻击敌人。

B键：剑四郎用脚将敌人踢开。

方向键：操纵剑四郎行动。

同时按上、A、B键：可进入门洞和不同的版面。

（3）攻关要领

①剑四郎的生命值一共有20刻度，若每打倒十个敌人（“HIT”栏内纪录被打倒的敌人数目），就增加一个刻度；打倒每关的头目，可多增加几刻度；若生命值增加了20刻度，就增加一次游戏机会（最多可为九次）。

②当穿红色衣的敌人被剑四郎用拳击倒后，敌人的灵魂（日文字）向上飘去，跳起得到后，就在画面的上方显示出一颗星形标志，最多可取得七颗星。当取到一颗星时，剑四郎的弹跳高度大大增强；取到两颗星时，具有踢飞暗器的能力；三颗星时，每按一次B键，可上、中、下踢出连环腿；4颗星时，可击出上、中、下连环拳；5颗星时，可获得轻功；6颗星时，可在空中打出三段

连环拳；当取得 7 颗星时，就达到了北斗七星拳的最高境界，这时将有光环围绕着剑四郎全身，将无往而不胜。但是，要增加星级也非易事，一是因为画面是自行移动的；二是因为剑四郎遇到的敌人也很强大。

③当从某些地方通过时，偶而可见到上空有北斗七星。这时若是得分的千位数字是偶数的话，跳到北斗七星中，生命将可加满；并奖励一次游戏机会。

④本节目一共有 30 小关，但各关的画面都是循环无止境的，因此，必须及时走进有小人站立的门内（按上、A、B 键），有可能进入下一关或跳关；但是也可能又回到同一关。攻关越深入，出关口越难寻到。

⑤当强敌出现时，在“星标志”的下方就显示出该头目的名字和他的生命值，战斗时注意观察。

⑥敌方的强敌包括罗王在内，共有五名，他们是肥龙（哈都）、超郎、捷基、太平和罗王。这些头目也都手身不凡，剑四郎必须使用不同的招术打败他们。

（4）出场角色

①剑四郎：是游戏的主角，他是“北斗神拳”的继承者。他打出的拳若击在对手身上的秘孔部位，就可将对手打得粉身碎骨。剑四郎的脑部有七个伤痕，排列成北斗七星状。他为了伸张正义和解救马莲，决心和强敌一搏。

②马莲：剑四郎的女友，被凶恶的罗王掳去后藏在迷宫深处。

③林和拔特：是剑四郎在途中遇到的两个儿童，在攻关途中，他们两人作为剑四郎的向导，对剑四郎有很大帮助。

④进攻队：是罗王的士兵，有蓝色的、红色的和金发的，会使用武器。击败该队可得 300 分。

⑤亲卫队：是罗王身边的待卫兵，比进攻队威力强。击败该队也能得 300 分。

⑥肥龙：是狂暴集团的手下，躯体庞大，不怕攻击，碰到他会摔伤。他不会跳跃，但能快速攻击剑四郎。击倒肥龙可得二千分。

⑦超郎：是敌方头目之一，会用南斗圣拳，曾是剑四郎的朋友，剑四郎的伤痕正是超郎留下的。他会跳跃攻击，能发出南斗圣拳的秘技——真空波。对付真空波只能躲避，别无他法。击败超郎可得二千分。

⑧捷基：与剑四郎共同争取北斗神拳的继承权失败后，心怀不满。他会使北斗和南斗拳，小刀也是他的拿手武器。击倒捷基可获得二千分。

⑨太平：是南斗拳高手。他向剑四郎发出辐射状的真空波。击倒他可得五千分。

⑩罗王：自称世纪末霸权的支配者。会发出称做斗气的精神气息，以此来对抗剑四郎的攻击。击败罗王可得九千分。

(5) 北斗神拳秘技

①北斗柔破斩：肥龙的秘孔被脂肪层遮挡，只有踢中脂肪层十次后，秘孔才会暴露，这时朝秘孔击一拳，就可战胜。

②北斗百裂拳：面对将南斗圣拳运用自如的超郎，剑四郎要避开他发射的真空波，逼超郎到画面一角，连续用 A 键攻击 10 次，画面显示"北斗百裂拳"字样，表示剑四郎已战胜。

③北斗千手坏拳：战斗开始，也是剑四郎面对超郎，如剑四郎击拳的时机和距离掌握恰当，画面上会出现"北斗千手坏拳"字样。

④北半醒锐孔：当捷基跳跃的时候，剑四郎跳向空中连续踢四次，待捷基落到地面时再挥一拳，画面上就会出现"醒锐孔"几个字。倘顺序不对，则不能成功。

⑤北斗有情猛翔破：对付太平的方法是在空中挥拳 3 次（挥拳要连续、不可迟钝），当太平回到地面上时再踢一脚，即可成功。

用其他拳法时顺序不对，就没有用。

（6）节目评价

《北斗神拳》是根据日本著名的同名连环画改编的，在早期的游戏节目中占有一定的位置。但较之随后出版的一些高K节目还是逊色，加以本节目的游戏难度也不小。以目前的情况而言，本节目的游戏价值一般。

69.《**影子传说**》(THE LEGEND OF KAGE)

《影子传说》是一部描写侠客救援弱女子的格斗节目，容量48K，单人玩模式。

（1）按键操作

A键：挥舞短剑。

B键：发射暗器。

方向键：操纵主角在地面行动、跳跃、上树、下树、潜水和下蹲等。

（2）宝物和敌人

游戏中，主角取得宝物可增加攻击威力：

①白丸：固定在某一地方不动，取得后主角的衣服变为绿色，发射暗器的威力增加；并可承受敌人的一次打击。

②白色飞人：可使主角分身为两人，对敌实施攻击。

③红色飞人：短时间内无敌。

④黑色方块：获得后按A键，可使画面中的敌人全灭，但对敌方的法师无效。

敌人主要是舞长剑的忍者，这些忍者可在空中飞行，也可潜于水下，很是厉害。此外还有法师，法师可掷出一簇簇火团，且飞腾跳跃敏捷，不易受到攻击。

（3）攻关详解

整个游戏分为四关，四关全部通过后，又可以进行第二轮游

戏，但游戏的难度增加。

第一关　森林激战

一位少女正在森林的路上行走，忽然从后面飞来一个蓝衣忍者，将少女掳走了。游侠从树上跳下，奋起追赶。众多的敌方忍者出来拦截。游侠追赶过程中，可按住连动 B 键和左键使之边发暗器边向前迅跑，一直冲到关底至法师的跟前为止。法师共出现三次，要跳跃躲避他发射的火团，并趁他落地时用剑或暗器攻击，打败法师后就可以进入第二关。

第二关　突破护城河

主角来到护城河边。河中会突然跃出忍者扑向主角。主角可在岸上迎敌，也可潜入水中（按下键）格斗。河中潜伏的忍者共有十名，主角可在岸上左右跑动，将他们引出来后一一击杀。每杀掉一名忍者，画面下方的 10 数字就减一，全部消灭后，画面中显示一个向上的箭头，表示可向上攀登城楼了。随后进入第三关。

第三关　登上城楼

主角不断向上跳跃，逐级向城楼顶部攀登。攀登过程中，会遭到忍者的突然袭击，需注意防备。对不影响登城的敌人，不必与之周旋，尽快登至城顶，就通过这一关。

第四关　勇救少女

被忍者掳来的少女被关押在城内阁楼的顶层，游侠必须冲过四层楼道，才能到达顶层救出少女。阁楼内的敌人多而且凶狠，还有法师相助，游侠要善于利用环境，灵活而敏捷地腾跳格斗。每层的楼梯口设在左侧或右侧，尽快冲上楼梯，就可登上另一层楼，并甩掉一部分敌人。随后又进入第二轮游戏，就这样可以不断地玩下去。游戏的难度当然也随着增大。

（4）节目评价

本节目的容量小，主角的动作和场景也比较简单，但主角操纵起来比较灵活。游戏效果一般。

70.《**魔界村**》(CHOST'S GFOBBLINS)

《魔界村》是一部容量为128K的战斗类节目，可单人玩或两人轮流玩。

（1）古老的传说故事

在欧洲的某一个国家里，老百姓正过着和平的生活。突然，在一个村子的郊外，出现了一群魔鬼，很快，村子就被魔鬼们占领了。整个村落不见阳光，一片黑暗，变成了魔界村。骑士亚瑟正陪着公主郊游，魔鬼撒旦突然出现，将公主劫去。

骑士亚瑟为了救回心爱的公主，只身闯入魔鬼的巢穴——魔界村……

（2）攻关要领

①这个游戏的难度很大，操作是否敏捷，决定了全局的胜负，所以要眼明手快，胆大心细。另外，即使是单人玩，最好也选择双从的形式，这样可以多一次胜利的机会。

②要熟悉各种武器的威力和使用场合，根据需要进行选用。亚瑟的武器共有五种。

a）矛：这是亚瑟的常规武器。可沿直线方向朝敌人投击，直到画面的边缘。但对龙没有杀伤力。

b）火把：沿抛物线的方向飞出，落地后会燃烧，碰到火焰的敌人都会被烧死。但投掷距离短，若不小心还会伤及亚瑟自己。

c）短剑：攻击速度比矛快，而且能连续发射，是十分好用的武器，战斗应以使用它为主。

d）斧头：沿抛物线方向出击，威力大。但投掷距离短；对撒旦不起作用。

e）十字架：这是打倒大魔王的法宝，在进入第七关之前一定要带着它。

（3）按键操作

A 键：跳跃。

B 键：投掷武器。若同时按 A、B 键，可跳起投掷。

上键：上楼梯。

下键：下楼梯或下蹲。

左、右键：操纵亚瑟左右跑动。

（4）选关：标题画面显示时，按住右键，再按三下 B 键，然后依顺序按上、B、B、B、左、B、B、B、下、B、B、B、启动键。用 A、B 键选关。

②接关：当显示“GAME OVER”后，标题画面再出现时，按住左键，再按三下 B 键后启动。

（5）攻关详解

第一关　墓场和森林

在魔界村入口的墓场有许多僵尸，打掉它们不难，但因为僵尸会突然从脚下冒出，所以还是小心为好。遇到小山兵时，可以从上面走。与食人草作战，要趁它还未开口发射子弹时狠狠打击它。红飞魔是比较难对付的敌人，当它从右端出现时，就立刻攻击它，红飞魔一中弹就会溅出星星并向左面飞来，这时亚瑟应赶紧朝左跑开，再回头看时，红飞魔已不见了，这是战胜飞魔的绝招。今后碰到这种飞魔时都可以使用。

渡过浮岛后，就来到森林地区。飞行骑士以三人为一组，沿波浪形路线朝亚瑟飞来。由于飞行骑士举着盾牌，所以必需蹲下让过它们，再从背后攻击。在亚瑟周围来来去去，朝亚瑟投矛的是坏蛋魔猪，不要和它们纠缠，要继续前进，这样比较有利。这一关的头目是独角兽，它很不好对付，消灭它的方法是蹲下用短剑连续攻击。

第二关　魔鬼冰城

这一关要经过冰城、巨人的屋子和小魔鬼的公寓。通过巨人的屋子后，就会出现四个平台，每个平台移动的速度都不同，越

过平台就到了最后的关卡，那儿有只独角兽在守候首。冰城中有蓝色杀手，它们动作敏捷，攻击力强，要小心对付。在小魔鬼公寓，对付小魔鬼的方法是跳跃躲避，连跳带打。巨人屋里的巨人，会向亚瑟丢炸弹，还会有乌鸦从背后偷袭。

这一关的头目是两只独角兽，有了第一关的战斗经验，战胜这两只怪兽是有希望的。

第三关　地下道

亚瑟一来到地下道，蝙蝠就从天花坂上飞来袭击，应蹲下让它们飞过。这时要注意从四面八方飞来的僵尸，并把它们消灭掉。前面，有一个长着两只口的塔怪挡住去路，等到它变成红色后便快速射击消灭它，动作一慢就会被塔怪口中喷出的子弹击中。战胜塔怪后，会再次遇到飞魔，战胜它的方法和第一关一样。

这一关的头目是一条巨大的恶龙。恶龙的要害是头部，可先打掉它的身子后，全力攻击它的头部。

第四关　魔道

在本关中不可恋战，应尽快通过。先搭乘活动平台渡过前一段路程。到了火海后，避开蓝色杀手的追赶，越过不时出现的火柱就可到达这一关的终点。

本关的头目和第三关一样，是一条恶龙，所以也同样能够战胜它。

第五关　魔城

进入城内，蓝色杀手和魔猪立刻朝亚瑟扑过来，一路上还有骷髅、红飞魔和巨人。要战胜这些敌人，然后不断地向上攀登。

这一关的头目是撒旦，战胜它的方法是在它张开双翅时连续射中它。不过要注意，斧头对撒旦是没有杀伤作用的。

第六关　魔塔

场景是一座高塔，与第五关一样要不断向上爬。在这一关中，要对付的敌人有骷髅头、魔猪、独角兽、魔龙、八只红飞魔和两

只撒旦。要想战胜这些凶恶的敌人，没有十分熟练的技术是不行的。另外，千万记住，在这一关中必须找到“十字架”并取到它。只有这样才能得到魔王宫殿的大门钥匙。如果忘了拿十字架，就不能过关，那就只好回到第五关重新再来。

第七关　魔王宫殿

这是最后的一关。要和大魔王展开决斗。大魔王虽然又大又苯，同样是不易对付的，它将向亚瑟不断射出子弹。亚瑟要击中它的头部十次后，才能将魔王打倒。

亚瑟战胜了恶魔救出了美丽的公主，村落里又重新是阳光灿烂。

（6）节目评价

这是一个著名的游戏节目，画面设计很好，故事性强，操纵灵活，十分紧张刺激，只是难度偏大。

71.《**奇幻魔境**》（**幻想空间**）（FANTAST ZONE）

这是SUNSOFT公司于1987年推出的科幻战斗节目，容量256K，单人玩模式。

（1）故事内容

故事发生在宇宙历1422年，宇宙间的公定货币系统出现危机，逐渐使整个宇宙陷入一片恐慌之中。根据宇宙联盟的调整，发现是外星人（美浓星人）控制了货币的流通量，而且还在第九号惑星上建造了巨大的基地。于是一位英雄便被派去执行任务，要去击溃入侵的敌人，以恢复正常的和平秩序。

（2）游戏方法

这个游戏不单纯是普通的射击游戏，其中还有武器交易，有十二种不同的武器可供卖卖。

整个节目共分成八关（即八个行星），前面七个行星的过关方法是一样的，都是攻下敌方的前线阵地，便可得到金币，并从飘

来的气球商店里买你所需要的发动机和武器。这些商品的价格有高有低，性能也不同，选择时要谨慎。

（3）各关技法

第一关 绿之惑星

到处开满鲜花，长着奇怪的植物，是一个超自然的幻想世界。本关难度不大。

第二关 火之惑星

这个行星的温度很高，敌人在这里列队向你进攻，可用炸弹和直线飞球对付敌人。

第三关 沙之惑星

背景是由一些沙所组成。这一关并不难通过，但要为下一关积聚力量。最后将会遇到9座炮台的人头敌人，对付它比较麻烦一些。

第四关 超惑星

这一关的前线阵地是紧贴在地面上的，所以必须低空飞行进行攻击。最后，敌方头目超级怪手出现，战斗时不但要避开怪手的攻击，还要躲避子弹，相当不易。

第五关 冰之惑星

这个寒冷的行星会把人冻僵。前线阵地分布在粉红色的树上，闪闪发光。敌人不断涌出，一共有小雪怪8个、中雪怪4个、大雪怪2个、特大雪怪1个。要先从小雪怪开始逐个消灭。最好的武器是七向飞弹。

第六关 云之惑星

在粉红色的天空里，飘浮着许多云朵，前线阵地就在云朵上移动。从这一关开始，敌人的数量成倍增加，对付它们是很艰苦的。本关的敌方头目是一个长有三只长触手的眼球怪，其中央是要害处，但周围不停转动的长触手是难以应付的，转动速度会逐渐加快，所以要速战速决。

第七关　水之惑星

这一关是整个节目中背景画面最精采、最受欢迎的。如果没有敌人的话，真是一个美好的乐园。本关的头目是会分成 20 个身体的狮面怪，只有趁它合体时用七向飞弹攻击。它比前面几关的头目都难对付，必须连续击中 48 发子弹才能击倒它。

第八关　恶灵惑星

这是最难过的一关。前面几关的头目全集中在这一关把守阵地，最后是超级大头目出现了。经过殊死搏斗，敌人全部被消灭，和平再次出现。

72. **《义龟报恩》**

《义龟报恩》是根据日本有名的童话故事编制的游戏节目。原故事是描述浦岛救乌龟的情节，而本节目却是由浦岛的子孙和乌龟合力去拯救笼宫公主乙姬十八世。由于故事发生在未来，因此一切都是超现代化的了。如用的武器有战斗装甲、激光、战机等，连乌龟也变成能喷气飞行的。

（1）游戏方法

开始，在屏幕上方有四个项目显示：左方是分数和生命值显示，分数达一定值后可增加游戏次数；生命值若耗尽，浦岛便倒地不起了。右方是星星钥匙和 E 球的贮存量，在奇数关中，要进入机械城，必须在地面的魔神房间取得星星钥匙；E 球在未来世界是当作货币使用的，打倒敌人后就会出现，大的 E 球价值 5，小的 E 球价值 1。

（2）攻击武器

攻击武器共有八种。

①乌贼激光：是最初的武器，威力提升后射程可加长。

②章鱼球：2 个球呈 45 度角在空间反弹，可提高发射速度。

③水母球：呈波状上下飞动，打倒前方的敌人，可增强威力。

④海蛇球：在自己的周围回转，可以撞击敌人，也可发射子弹攻击。

⑤真球激光：半自动连发强力激光，增加威力后连发速度更快。

⑥飞鱼翅：可使跳跃力大幅度提升，连按A键可在空中行走。

⑦千贝镜：能幻影分身，攻击力变成二倍。但被击中三次后则失效。

⑧蝶螺风暴：在10秒内呈无敌状态。

（3）特殊房间

攻关过程中，可遇到很多特殊的房间，要了解各房间的特点和作用。

①商店：在商店内可用E球购买攻击武器及特殊武器，是很重要的地方。同一种武器只能用一次，两种武器无法合用。

②飞机仓库：在此搭兽型战机前往射击区。只要向战机上一跳就行。搭乘战机时，要花费E球。各关的战机所花费的E球不同。

③藏宝箱房间：站在有宝箱的房间下面，跳起来用头撞击浮游生物，宝箱就会落下，浦岛碰到箱子，箱子便会打开。如果宝箱中有E球，便可取得。但是，有时箱子是空的。本房间可以出入两次，也就是有两次取得宝箱的机会。

④长志房间：在长志房间内，可免费取得攻击武器或特殊武器。攻击武器连续两次被取得后，武器的威力便会提升至二级；特殊武器一旦用完，还可回来无限次取得。

⑤魔神房间：在奇数关的地上部分，会有一处隐藏的魔神房间，其入口要射击五次才会出现。在魔神房间可取得星星钥匙，星星钥匙是进入机械城的必备物品。魔神像的弱点在头部。打倒它才能取到钥匙。

⑥加血站：在此房间内可以支付E球以补充生命值。一次可

加满。越往后的关，需支付的 E 球越多。

⑦泡面人房间：进入房间可看到一只大碗，只要射击水龙头，就会出现泡面人，她会送给你 E 球作礼物。

⑧龙王的房间：这是通往每一关头目所在地的房间，在此会将浦岛的生命力补满，然后搭上飞鱼去作战。

⑨妖精的房间：在这个房间里有一个妖精被关着，并由一颗怪头把守。打倒怪头救出妖精后，妖精会送 E 球作谢礼。

⑩赌场：当 E 球不足时，可到这里碰运气，但还是离开为妙。

⑪情报屋：花费 E 球可获得情报，但情报是日文，看不懂也无妨。

⑫顽皮少女房间：顽皮少女是个危险的人物，如果答错了她提出的问题，就会被送回出发点。到了这个房间，最好还是连按 B 键溜之大吉。

（4）奇数关攻关技法

第一关　遗迹岛

岛上有很多石像并排竖立着。游戏的动作区域分为地上和机械城两部分。要先在地上面取得星星钥匙才能进入机械城。但是，在途中必需要进入各房间取得各种宝物后才行。这一关的头目形同一只大跳蚤，对付它只需用章鱼球从上方瞄准它的头部攻击，但要注意躲避它射出的诱导弹。消灭这关的敌人后，可见到海苔公主。

第三关　森林岛

繁茂的森林中，有许多阻挠浦岛行动的蜘蛛及坏蜜蜂，要赶快装备水母球并将其威力提高到二级，否则只能赶快离开。

进入森林岛的机械城，其前半部和后半部由射击画面来连接。要进入射击面，必须花费 E 球乘坐特殊战机才行。这一关的头目非常厉害，在其前方飞行很危险。最好是用章鱼球从斜上方攻击它的眼睛，但千万不可追击。本关的最后可见到绿藻公主。

第五关　玻璃岛

在这个区域中，最恐怖的就是掉进洞穴。途中，除了空中几处狭小的踏脚点外，下方是一无所有的洞穴，很难通过。

这一关的头目是寄居蟹型的机械兽，它会从壳顶和咀里发射出子弹。要在躲避子弹的同时，用已提升威力的海蛇球猛烈攻击，才能迅速地消灭它。最后可见到珊瑚公主。

第七关　湖之岛

本关中敌方小喽罗的攻势加强了，而且成对出现。中途有补充生命的地方。进行中若落入水里会影响前进速度。关底的头目像一只大龙虾，攻击力不强，但要注意它发射的横切向子弹。攻击大龙虾时，应该朝向它的尾巴或头部较易奏效。打倒它以后，就可见到蝾螺公主了。

第九关　火山岛

岛上到处是一片火海。要一口气冲过去，迟凝不决只会增加损伤。本关中可获得强力宝物——真珠激光。

本关的头目是个凶恶的家伙，由于它动作疾速，火力强大，因此要想完全不受伤而打倒它，几乎是不可能的。打倒它的可靠办法只有用真珠激光（有千贝镜更好），贴近敌人用快速连射以求速战速决；也可以用海蛇球，躲在右下方射击。打倒敌头目后可见到真珠公主。

第十一关　哥鲁萨城

本关没有敌头目，它是第十二关的前奏。地段很长，敌人众多。海蛇球是必备武器，可以从商店购买。

哥鲁萨城是所有关中地段最宽，游戏难度最高的地方，敌人的攻击异常猛烈，要购买强力的海蛇球武器才能通过。

（5）偶数关简况

下面简略介绍偶数关的情况。

第二关内有一个水母状头目，比较容易对付，可用快速移动

法消灭它；第四关内有个鸡头状头目，也容易解决；第六关内是个飞鸟状的头目，身体庞大，难以躲避；第八关中是飞鱼状头目，它射出的飞鳍很厉害，千万不可被打中，当它在右方时，可从斜上方攻击，如果它移到中间，可绕到它的后方用尾部光线枪消灭它。第十关内有个飞碟状头目，比较容易对付。

最终的大头目是一个巨大的城堡，浦岛健驾驶着喷气龟十八世，勇敢地向它挑战。只要向大头目的眼珠射击 20 发就可将它消灭了。

(6) 选关密码与秘技

①选关密码

1—3 关	2103C	24214
2—1	7168E	0F01E
3—1	05403	22400
3—2	9B325	F4B9B
3—3	9243D	F930A
4—1	6B0C1	25E00
5—1	17B13	59411
5—2	18C5E	1DE0A
5—3	0F6C9	D6B85
6—1	89CEC	0B791
7—1	23D21	FAD9B
7—2	4266C	2600A
7—3	48807	1C091
8—1	B2010	F9100
9—1	104AD	44491
9—2	70A6A	0961E

9—3	992C5	C7D85
10—1	214DC	35791
11—1	24C44	25691
12—1	74A7C	4EF0A
12—2	244CF	9DF91
12—3	AFDBO	4A700
最终局	FA1C9	5F585

②秘技

秘技 1：可直接进入偶数关的射击面的密码——A2A4A6A8A0；

秘技 2：连续与头目对阵的密码——BBA1357912。用此密码可直接向奇数关的头目挑战，打败头目时，一样可以看到公主们的舞姿。

73.《新人类》(THE NGW HUMSN)

这是一个单人玩的游戏节目，容量 64K，单人玩模式。

(1) 操作方法

A 键：跳跃。

B 键：射击。

方向键：操纵主角可向八个方向运动。

主角只有三次生命，全部用完后就回到标题画面，游戏从头开始。主角的生命值以红心表示，开始时为三颗红心，战斗中获得宝物可增加红心；被敌人击中一次就减少一颗红心。

(2) 宝物介绍

钻石：得分。

红心：加满生命力，如已有三个红心则增加个黑色心形图案。

拳头：增强攻击，吃到三个以上时可瞬时消灭画面上的敌人。

鸡腿：加满生命值。

靴子：加快主角的行进速度。

鸽子：获得后按单动A键，主角可在空中飞行。本节目中湖泊众多，飞鸽是必不可少的飞渡工具。但飞行中不可被敌击中或撞着，否则将跌落下来而再也不能起飞了。

五角星：拾到后使敌人全灭

人头：使主角变成巨人，攻击力增强。

（3）攻关技法详解

本节目共有四关。

第一关　湖泊

勇士从湖泊边的陆地开始向前进攻。敌人成群结队地扑过来，有的还发射白色的散弹。地面上有很多黄颜色的花，射击后就会变成宝物。

经过很短的陆地后，就遇到水沟，这时要到左上方用武器射击，以找出飞鸽标志。然后利用它飞越水沟。飞越过程中仍可以按B键射击。

越过水沟后，前方又出现湖泊，湖中有一些时隐时现的荷叶，要从荷叶上跳跃过湖十分困难。因此要到湖边的石堆旁找到飞鸽，以飞越湖泊。随后又是陆地和湖泊，最后到达一座山崖下。进入山崖的洞中，可见到一间圆形的密室，一只喷火球的蝙蝠飞了出来，将它打掉后，就通过了第一关。

第二关　城市废墟

首先要通过的是“沙漏区”，在这个区域中，流沙形成漩涡，不小心就被陷入沙层之中，很是危险，必须谨慎行进。若能找到鸽子飞过去最好。

越过“沙漏区”区，前方是一些卧在地下的火牛，它们吐出长长的火舌封住进路。可在其喷火的间歇时冲过去；也可以从有的火牛背后绕过去。

随后又是“沙石陷井区”，陷井有时成排出现，使几无立足之地。但在进入这一地区之前可以找到一只鸽子，不可错过机会。

最后又进入“火牛阵”。这里有很多火牛交错组成阵势，特别是在一些狭窄的路口也有火牛把守，要都过去真不容易。前方就是关底，一只火牛盘踞在圆形密室之中，它像人一样地站立着，口中喷出火球。要左右移动对它进行攻击。

本关中只有一只埋在地下的坛子，击之可得到宝物。

第三关　沙漠火山

火山口喷发出一串串火球；地下窜出一缕缕黑烟。还有骷髅怪成队出现，以及可怖的恐龙。通过这一地段后，进入了“地陷区”。完好的地面会突然裂出一条深沟，一不小心就会摔下去。在进入这一地区前的山脚下有鸽子，找到后就可以安全飞越这个危险的地区了。

行进至尽头，出现一条断沟挡路，跳过去后就可以见到一个洞，这里就是关底。在洞里的圆形密室中，一条巨大的眼镜蛇盘缠在地上。它口中吐火，时隐时现。要趁它现身时抓紧攻击，并经常变换战斗的位置，以免被突然钻出的眼镜蛇咬伤。

第四关　综合区

这一关是把前面的三关连在一起，顺序是：湖泊—废墟—沙漠，但出场的敌人更多更凶恶。

4—1关　湖泊

这一区域有很多小水泽，组成一个非常复杂的地形，湖泊中有浮岛，要跳过去是很不容易的。

在进入湖泊时，要找出隐藏在右上方的鸽子，以便飞过这一地区。这一关的最难点是湖泊与沼泽地连接的“之”字地形，这里道路窄，敌人多，即使飞到此也时有八九会被击中而跌下来，因此要找到湖泊岸边的另一只鸽子，才能渡过去。

越过沼泽地后便进入这一小关的关底，有一只与第一关中一

样的蝙蝠，口吐紫色火球，非常厉害。

4—2关　城市废墟

残坦断壁构成了这一关的复杂地形，有的地方简直就是迷宫。这一关又分成两个区域：

火牛阵区：有火牛交错密集地封锁住路口。

地陷区：陷井多而密集，又无鸽子可用。通过的办法是，那里的漩涡刚平复就到那里去，可逐渐走出这个危险地带。

这一关的关底是头火牛怪，口吐火团，比前面出现过的更加凶恶。

4—3关　沙漠

一进关就遇到一个深坑，里面有两个很小的平台，必须从平台上跳过去。这需要较高的技巧，否则就会跌到深坑中去。

关中的骷髅怪特别多，它们列成排阵冲过来，如果来不及消灭时可以从它们的背上跳过去。此外，还要提防地震裂出的深沟。

越过火山区后，一定要找到山脚下的鸽子，这是过关的重要条件。

关底的洞中也是一条眼镜蛇，根据前面的战斗经验消灭它尚不难。

4—4关　废城区

这一关是由火牛与地陷洞构成相当复杂的地形，关底的魔王是一只巨大的马蜂。它可以分身为二，从两个方向同时向主角发动攻击，还会放出一群一群的小马蜂来袭扰。这是一场最后的战斗，消灭了马蜂后，整个节目就打通了。游戏又可以从第二轮重新开始。

（4）接关秘诀

当游戏失败而出现“GAME OVER”字样时，按住右键启动，即可接关。

（5）节目评价

本节目由于容量只为64K，故场景和动作都比较简单，特别是主角的跳跃动作，操纵起来不很灵活，且游戏难度大，故游戏价值一般。

74.《**七宝奇谋**》(THE GOONIES)

《七宝奇谋》是一个童话式的战斗类节目，容量48K，单人玩模式。

(1) 故事梗概

从前，有七兄妹幸福地生活在一起。忽然在某一天的夜晚，恶魔掳走了七兄妹中的6个，把他们关在一座荒岛上的地牢中。七兄妹中的老大麦奇因外出购买食物而幸免被劫，他决心要救出6个弟妹。在历经千难万险后，麦奇寻到了荒岛上，他冲进迷宫般的地牢里与敌人拼斗，最后救出了6个弟妹，重新回到了的幸福的家园。

(2) 按键操作

A键：跳跃。

B键：踢腿、打弹弓攻击敌人。

左键：向左运动。

右键：向右运动。

上键：向上爬梯子、攀藤等。

下键：下蹲、下梯、从藤上爬下等。

左键或右键再加上键：进入圆顶暗道门。

下键加B键：安放地雷并起爆。

(3) 宝物介绍

①钥匙：这是开门的必备宝物，必须找到3把钥匙才能打开出口。

②地雷：踢死老鼠后可以获得。用于炸开地牢和炸死敌人(获得地雷后在画面中有显示)。

③十字架：踢死白色老鼠后可获得一个白色的十字架。这时麦奇全身闪烁，处于无敌状态，但时间有限；这种功能也不能带入下一个场景。

④血瓶：炸开牢门后可获得，使生命值增长（生命值在画面中以 LIFE 后的红色带表示）。

⑤弹弓：炸开牢门后可获得。用以消灭远距离的敌人。每取得一把弹弓后就有子弹 50 发，子弹用完后弹弓自动消失（当得到弹弓后，屏幕上方有标志显示及子弹的数量显示）。

⑥项链：炸开牢门后可以获得。获得后可使敌人在短时间内定住而不能活动。

⑦皇冠：最大的得分项目，可得 2 万分。

⑧钻石：可补充生命值。

（4）敌方出场角色

①老鼠：这是每一关都出现的敌人，数量最多，种类有三种：

a）红色老鼠：撞击主角，使主角生命值受损，被踢死后变成一颗地雷。

b）白色老鼠：撞击主角使生命值受损，被踢死后变成一个十字架。

c）黄色老鼠：这是最厉害的一种。被踢一次不死，变成一只长尾巴狐狸，再踢中一次，才变成一颗地雷。黄色老鼠会跳起来撞主角。

②魔徒：行动较快，能判断麦奇所处的位置，并用身体撞击；也会用手枪射击；有时还会发魔功，此时会有一些黄色碎片从魔徒身上向四面八方飞出，被碎片击中后将损失生命值。魔徒被踢倒后过一会儿又会复活，是最凶恶的敌人。

③幽灵：象一个灰色的人形，在空中直线飞行，能穿透土层与建筑物，用脚踢不死，只能用弹弓才能消灭它。

④飞鱼：会从水中突然跳出来攻击麦奇。

⑤章鱼：在地上爬行，踢死后变成一颗地雷。

⑥骷髅：向主角投掷骨头或用头颅顶主角，它从地底钻出来时出现恐怖的声音。

⑦蝙蝠：在空中上下飞腾，俯冲撞击麦奇，麦奇如没有弹弓最好是躲避。

（5）游戏方法

本节目的每一关都由若干场景组成，每一关中都囚禁着麦奇的一个弟弟或妹妹。主角要打通第一关，首先要取到3把钥匙，再救出囚禁在这一关中的弟弟或妹妹。钥匙和弟妹们都关在门上刻有骷髅头的牢房里，要用地雷炸开牢门才能进入下一关。通往下一关的门上标有一个特殊标志——一个巨大的钥匙孔。麦奇带着三把钥匙来到这里时，门会自动打开；否则门仍将紧闭。

地牢中四通八达，暗道机关很多，有的暗道是通向别的地牢的，游戏者要记清楚路径，否则即使救出了弟妹和找到了三把钥匙，但也找不到通往下一关的门，而转来转去总是在原地兜圈子。地牢之间有两种连通方式，一种是由梯子或青藤直接连通的，顺着梯子或青藤就可进入另一个地牢，用同样的方法可返回原来的地牢；还有一种连通方式是经过暗道，从一个地牢的暗道门进去，由另一地牢的暗道门出来，用同样的方法也可返回去。暗道门是圆顶形的，容易识别。游戏时，只能从画面中见到地牢的某一部分，而整个地牢则犹如一座迷宫，攻关时要尽量在头脑中刻划出地牢的整体结构形象。

攻关开始时，主角只有三次生命，每次生命受到两种限制，即生命值与生命时间，二者之中只要有一个达到极限，主角就会失去一次生命。生命值以LIFE表示；生命时间以TIMER表示，均显示于画面的指导栏内。生命值是可以通过获得钻石或血瓶而加以补充；而生命时间也就是规定的每次游戏时间却是不能延长的。

主角打开牢门的武器是地雷，获得地雷的方法是踢死老鼠。每

次只能拥有一颗地雷，用掉后才能得到另一颗。

当生命值只剩下五个刻度时，将响起报警声，游戏者就要特别注意了。

每当救出一个人后，画面中就显示出一个小的人头像，这是游戏中的一项重要提示。

消灭敌目标得分：老鼠 200；魔徒 1000；蝙蝠 200；骷髅 200；幽灵 500 分。

获得宝物得分：钻石 500；小飞人 5000；皇冠 20000；顶链 5000；救出人 1000 分。（总得分以 SCORE 后面的数字表示）。

李节目一共六关。第一关：地面牢房，第二关：地下室，第三关：水管迷宫，第四关：土牢，第五关：海边溶洞，第六关：海盗船。

（6）接关密码

本节目游戏难度很大，但有接关密码可以运用。当画面中显示“GAME OVGR”时，立刻按住上键和 A 键，再按启动键即可接关。

（7）节目评价

本节目的容量虽然只有 48K，但玩起来很有趣味。节目的特色与《迷宫组曲》很相似，难度颇大。这主要是迷宫的结构复杂，游戏时要求有耐心和良好的记忆能力。

75.《**眼镜蛇密令**》

这是一个单人玩的战斗类节目。

（1）故事内容

节目描述的是一场未来的战争。地点发生在东南亚一带。战争的起源是由于该地区的东西方国家之间发生了冲突，而西部国家由于出现了叛徒，因而战败了。为了救出被东方国家抓去的战俘，并捉拿叛徒罗比特，从而引发了一场特种战争。

（2）武器和操作方法

①机关枪：按 B 键发射，最初是单发的。

②导弹：按 A 键发射。

③装甲：可增强特种兵的进攻威力。

④引擎（发动机）：具有高速性能。

⑤救援装备：绳梯等。

（3）游戏方法

全部节目共六关，如将每一关里的俘掳都救出，就可通过这一关而进入下一关。俘虏一共有 111 名，他们多被困在集中营中或空地上。若不救出俘虏而只是向前进发的话，下一个入口是不会开启的。当救出俘虏后，应跟他们对话，这样在俘虏中便能得到可靠情报。当询问情报时，画面则由主画面转换为辅助画面，其左上方显示提供情报的人员照片；右上方是战斗直升机；左下方是敌方的有关资料。

（4）战局描述

节目一共分为六关。

第一关是特种兵向隐藏在密林中的敌方基地进发。途中有一沼泽，其对岸有两个俘虏向特种兵求救，要将他们都救出，然后询问情报。这一关一共有 20 名俘虏，将他们全部救出后就通过这一关。本关中将遇到的敌目标有：BM21 型火箭炮车、负责守卫俘虏营的 BMD 战车、S23 型敌炮台、敌战斗直升机和敌方步兵等。敌方的步兵与俘虏着装的颜色不同，可以之区别。当特种兵向建筑物上的标记处发射导弹后，就可发现通往地下基地的入口。敌方的地下基地中藏有武器和其他补给设施，只要避开敌方的攻击，然后登陆就可以把武器等拿到手。当特种兵进入地下基地后，墙壁就会封闭，但只要向墙上的标记发射导弹，就可以继续向前进发。第一关中一共有两个敌方的地下基地。

第二关是沙漠和废墟地带，要小心敌方的航空部队。

第三关是田园地带。地下有一个现代化的基地。

第四关是大型战舰参战的战场。要用水雷对付敌方的潜水艇。

第五关是山区战场，要小心飞艇的炸弹和导弹的袭击。

第六关是最终目的地——敌人王国。这一关里要对付叛徒罗比特，最后要将他抓住，绳之以法。

76.《女神转生》系列节目

《女神转生》的第一集于 1987 年出版，1989 年又出版的第二集。现将该系列节目简介如下。

故事发生在 20 世纪末期，199×年地球上发生了一场最后的战争，人类用自己制造出来的武器，使全世界的大城市都惨遭破坏。东京也不例外，在这个城市的废墟中出现了恶魔。

故事的主人公是一位住在荒废的地下防空洞中的少年。他为了逃避地面上的混乱的生活，到公元 32036 年还一直生活在地下。有一天，他接受了一项伟大的使命——拯救地面上的人类，他因此要和恶魔战争。少年和他的亲友开始了他的战斗历程。

在第一集中，1—6 关全部是立体迷宫，第二集中的迷宫大致与第一集的相同，但增加了许多未来社会的迷宫场景，如：一些毁坏了的都市、残留下来的地下通道、地下铁路、高层建筑物中的魔窟等。

在迷宫里的作战方式：少年和他的亲友，利用电脑召唤恶魔，并操纵恶魔与魔王决战。第一集中有怪兽 150 种；而第二集中增加至 250 种，怪兽的属性也有 25 种之多。要将怪兽变成朋友，必须要有魔币。

由于第二集的场面增大，各种宝物也增加许多，在原来的 20 类进攻武器和 22 种防御工具的基础上，又增加了飞天道具和机械化的兵器等，总共超过 50 种。有些宝物还可以使防御工具和角色的攻击能力加强。

在画面显示的指令中还有月相的变化。它对游戏会有很大的影响，因为敌人会变得更加狂暴；进攻能力也会加强；画面中的人影会消失；店铺关门等事件都会发生。

77.《**热血硬派**》(THE SCHOOL FIGHT)

《热血硬派》是一部容量128K的格斗型节目，可单人玩或两人轮流玩。

(1) 游戏模式选择

标题画面时按选择键，便出现游戏模式选择画面。其中：

1　PLAYER GAME：单人玩模式。

2　PLAYER GAME：两人轮流玩。

PLAYER1 LEVEL：第一游戏者的难度等级选择。

PLAYER2 LEVEL：第二次游戏者的难度等级选择。

用选择键选一人玩或两人轮流玩，然后用A键选难度等级(共有三级，第3级难度最大)。

(2) 主角的武功招术

①前拳后腿：先按A键拳击前方的对手，再按B键打退后方的敌人。

②快速奔跑：连续按两次左键或右键，第二次按的时间要略长些，主角就可向按键的方向迅跑。

③飞腿：同时按A、B键，必要时配合方向键，主角可跳起以腿踢倒敌人。

④甩技：出拳击敌，同时按下键，即可将对手抓住，再按A键或B键就可以将敌人甩出去。

⑤坐敌：将对手击倒后，立刻按下键，主角便可坐在敌人身上，再按A键拳击。

⑥解危：格斗中常易被对手抱住，要尽快解脱，方法是向后踢腿。

要注意：主角面向左或面向右时，A、B 键的控制作用恰好相反。

（3）游戏标志

①白心：增加生命值。

②P：增加攻击力，但作用的时间是有限的。

③S：加快拳脚的攻击速度。

（4）选关密码

本节目一共四关，第二、三、四关都有选关密码。

第二关密码：下、上、右、上、左、上、启动。

第三关密码：上、下、左、下右、下、启动

第四关密码：下、下、上、上、右、左、启动

标题画画时，按顺序操作按键，即可选关。

（5）攻关技法详解

本节目共四关。

第一关　火车站

主角在车站的货台上与蓝衣打手格斗。要点：

①货台的右端不能跳下去，否则会摔死；格斗中可把对手引诱过来，从右端将他打下去。

②蓝衣打手总是三名夹击主角，要灵活使用前拳后腿的招术突破围困。

③持棒的打手较凶狠，最好不要从正面迎战，否则有可能吃亏。

④格斗时可背靠左面的墙上，使敌人无法夹击。

打倒八名蓝衣打手后，主角进入车厢。车厢内又有六名打手，将他们统统打倒后，又重新回到站台上。

回到站台后，就要与本关的小头目决斗。敌头目出拳迅速有力；能跳起踢出飞腿；揪住对手衣领。要特别提防他的第三招，并使用飞腿攻击；当敌头目被打倒在地时，要乘机坐在他身上猛击。

第二关　追击

主角追至海港的货台上，被三名红衣打手团团围住，其中还有一个执棒者。货台周围是海水，右端没有栏杆，掉下去会淹死。因此要运用与上一关相同的战术来对付打手。

本关还出现敌方的摩托车手，要看准时机跳起飞腿将摩托车手踢下来。当击倒了所有的骑手之后，主角夺得摩托车又向高速速公路追击。公路上，敌方的摩托车手在逃窜，主角驾车追上后先向敌车靠拢，然后一脚将其踢翻。在攻击时注意不要与敌摩托车相撞；也不能碰到高速公路的下沿，否则车毁人亡。

在高速公路上各按键的功能如下：B 键为加速；上键为使摩托车向公路上边缘移动；下键为使摩托车向下边缘移动；A 键为踢腿攻击。

从公路上追击敌人，最后终于追上了敌头目的小汽车，迫使敌头目停车出来应战。这是一个穿西装的青年，他的武功很高超，与他格斗时，要特别注意他的旋转飞腿，再就是要防止被他揪住衣领。

第三关　街道

街道上，主角被三个女学生围住，其中一个手执皮鞭，其他的提着书包。这些女学生看似文静，其实一个个心狠手辣，特别是那个手执皮鞭的，用鞭攻击很凌厉；另外两个用书包作武器，也很凶狠。主角制敌的最得力招术是揪住女生的头发将她摔出去；当遭到女生围攻时，可退到左面的墙边抵抗。一共要打倒 12 个学生，就可离开街道进入酒巴间。

在酒巴间内，又遭到另一批女学生的围攻。由于酒巴间内空间狭小，易被敌人四面夹击，因此一定要背靠一面墙应战。将酒巴内的 8 个女学生打倒后，又重新回到街道上，然后向敌总部大楼挺进。

第四关　敌总部大楼

敌总部大楼前，一群打手围攻上来，这些人的武功都很高，他们死缠滥斗，使主角难以脱身。格斗场的两边都有高墙，靠在高墙上迎敌可避免敌人围攻。在右上方的位置，可以打出P标志，吃到后使主角的力量大增，然后抓紧时机，利用P宝物起作用的有限时间，将12名打手统统除掉。接着，敌总部大楼的两扇大门自动敞开，无论从那一边的门进去，都可以找到敌方的总头目。

敌总部大楼内，房间错综复杂，要逐间向内搜索，敌总头目躲藏在大楼中部的右面屋中。

敌总部内的主要敌人：

①蓝衣小头目：他们在第一关中出现过。对付他们方法是同时按A、B键用飞腿将之击倒。敌头目一次被踢倒后还能再起来，因此切不可坐到他们的身上去，那样有可能被对手掀翻而吃亏。

②大胖子：他们是成对出现的，力气都很大，很不容易打倒，一般的拳脚对他们毫无损伤，只有被连续踢中三次才会倒地，而又要被打倒在地五次后才能使之毙命，是极难对付的敌人。格斗时务必要有耐心。

③总头目：他穿着褐色衣服，武功平平，但持有手枪，可横向射击。决斗时切不可与他处在同一条横线上，而游动攻击，使子弹不易击中。当多次将总头目踢倒后，就能到得彻底胜利。

（6）节目评价

这是一部早期出版的武功类格斗节目，就当时的节目水平而论，本节目具有一定的特色，但与后来出版的如《双截龙》等武功类节目相比，则为之逊色。主要表现于主角的武功动作比较生硬，身手又欠灵活，形象也不很逼真，而游戏难度却不低。

78.《爱战士》(LOVE FIGHT)

《爱战士》是一部科幻类的单人玩战斗节目，容量256K。

（1）故事内容

故事发生在遥远的未来，住在新东京的十四岁天才科学家尼可，在他的女友丝蒂拉的协助下，即将完成异次元空间移动装置。可是，距离地球非常遥远的岱拉斯星球的首领——牛魔王听到这个消息后，立刻要求将这个装置转让给他。岱拉斯星球是极富有侵略性的，如果这个装置落到了牛魔王的手中，其后果将不堪设想，尼可理所当然地给予拒绝。这引起了牛魔王的愤怒和不满，于是派遣他的手下格斯内拉将丝蒂拉和移动装置劫往岱拉斯星球。装置被分解成三部分，封在晶体钻石中，再藏在岱拉斯星球的七个大陆上。

为了救出被劫持的女友，夺回移动装置，尼可单枪匹马前往岱拉斯星球。岱拉斯星球的七个大陆中有很多宝物，可以帮助尼可增强体力；但也有不少强敌阻挡尼可的进路，必须充分准备好武器和积蓄力量，才能将他们打倒。

（2）按键操作

A 键：跳跃。

B 键：短程攻击。

方向键：操纵主角行动。

启动键（暂停键）：调出辅助画面，以查阅宝物的状态、得分、已拥有的钻石数量资料。

选择键：发射“威力球”。

（3）宝物介绍

战斗中可得到的宝物有：

①心形：得到后可少量增加生命值。

②超级鞋：可使主角的行进速度和跳跃距离都得到增加。

③威力球：可用于攻击敌人（按选择键）

④速射宝物：使主角的武器可以连续发射，对提高攻击力起很重要的作用。

⑤能量槽：大量增加生命值。

⑥太空衣：可削弱敌人的攻击能力。

⑦太空裤：抵挡火海和洪水的攻击。

⑧远射宝物：可使武器的射击距离增长，以攻击远处的敌人。

⑨加农炮：加强攻击威力，分为三个等级依次变化。若能与“速射宝物”配合使用，将获得最强的攻击能力。

⑩苹果：有红、蓝两种，可不同程度地补充能量。

（4）攻克七个大陆

本节目共有七关，也就是七个大陆区域。需要逐一攻克。

第一关　奇迹世界

主角宛如进入了迷宫世界，要仔细记清路线，否则会迷失方向而不得出。迷宫中的敌人有：①斯美利亚，他和尼可保持着一定距离并来回移动，可不去理会它；②土狼，它会突然向尼可攻击，可跳跃避开；③奥克特比，它平时浮在火海中，时而以泡沫弹进行攻击，如能闪开，也可不予理会；④熊娃娃，它看起来十分可爱，实际上却很凶猛；⑤伊玛诺克，从侧面或斜向拳击主角；⑥鸟怪，它会在天空中一面飞翔一面发射炮火，要从正面迎击它。

关底是一条喷火的巨蟒，不可被它喷出的火焰灼伤，否则会损失很多生命值。可利用跳跃的方式躲开火焰，再进行反击。

第二关　环状巨石列柱群

这一关的图案象“山”字形，主角在这里虽然不会迷路，但地面布满陷井。

敌人有：①蘑菇，它会以笔直的方向朝侧边缓慢移动，是容易击倒的对象；②比比，它如蚊虫般边飞边靠近尼可，然后发起攻击，是一种难对付的敌人；③恐龙，它会钻入地下，当主角靠近时，它便发射泡沫，只有趁它刚露出地面时进行攻击；④鹤怪，它慢慢地飞翔，有时亦会在空中暂停，必须趁它静止时攻击；⑤、狼人，发出连击拳，站在它的下方是十分危险的，从侧向攻击最有效；⑥地瓜虫，直线移动，能轻易将之击毙并取得苹果；⑦秃

鹰，要趁它飞翔时将其消灭。

关底出现一只蜘蛛怪，它一面盘旋一面向主角扑击。与它战斗时不要被蜘蛛网挂住，以免遭到蜘蛛怪的直线式攻击。

第三关　废墟

左方是升降机，跳跃时必须掌握好时机，否则很难达到目的。

敌人有：①麦麦，蜗牛状很缓慢移动的敌人；②小麦麦：与麦麦相似；③胆小鬼，会连续出拳，要从侧面击倒它；④康康巴特，一面下落，一面放置地雷；⑤巴得巴得，蝙蝠状敌人；⑥人面怪，旋转着发起攻击；⑦比波比波，飞鸟状，直线前进而又突然回头；⑧蝙蝠怪，从火海和地面浮上来；⑨骷髅怪，见到尼可就追击，只宜用正面攻击来打倒它。

关底的头目是一个幽灵，它一边旋转，一边撒下种子。必须站在它的下方，集中火力朝上攻击，即可击毙它。

第四关　绿色迷宫

这一关是纵向画面，以太空为背景，有许多升降机，只要选对途径，便能顺利过关。

敌人有：①眼镜蛇，用泡沫攻击尼可；②木乃伊，要从正面对它攻击，才能消灭它；③冷血怪，一面旋转，一面反复扑向主角；④独眼怪，旋转着前进，可不理会它；⑤龙虾怪，只会四处徘徊走动，打倒它将可增加主角的能量；⑥龟怪，会击出连发的直拳；⑦小虾怪，可轻易将之击毙；⑧鳝鱼怪，是朝尼可直接进攻的敌人。

关底的头目是“康那根”，对尼可的反击有敏感的反应，应利用它旋转时对它射击。

第五关　海岛

这一关是散布在海中的若干小岛，尼可必须从一个岛到另一个岛不断寻找丝蒂拉。在渡海过程中还将遇到各种各样的敌人。

敌人有：①针树，形状象树，也向主角攻击；②小康那根，直

向攻击主角；③泡沫怪，以泡沫攻击，但动作迟缓，可不予理会；④面包怪，只会缓慢地移动，打倒它可增加生命值；⑤鬼精灵，是蓝色的小精灵，以泡沫为武器，因很少移动，也可不理会；⑥蛮人，野性很强，呈骷髅状；⑦毒蚊，追随主角进行偷袭；⑧吃人鱼，浮出水面后发射泡沫。

关底的头目是“萨丹”，人头龙身状，8字形飞翔；会突然变身；将子弹射向四面八方。只有集中一切火力猛烈攻击，才能打败它。

第六关　机械城

枪走丝蒂拉的可恶歹徒格斯内拉，就是这一关的头目。本关中有两间藏宝室，要很好利用。

敌人有：①土龙怪，从地面探出头来，用泡沫攻击主角；②猿怪，摇摇晃晃地攻过来，只有从正面迎击它才有效；③怪超人，以连发拳攻击主角，只有从侧面攻击它才有效；④软体怪，能改变形态，快速攻击主角；⑤铁板怪，一面旋转一面发出攻击，可对它不予理会；⑥恶魔棒，尾随主角纠缠，对它只能正面反击；⑦蛞蝓，动作迟缓，可不予理会；⑧小蛞蝓，与蛞蝓相似。

到达关底后要对付敌头目格斯内拉，它一面旋转，一面向下攻击。只有从它的侧面进攻，才能消灭它。

第七关　水晶城

这是最后一关，敌首领牛魔王在此坐镇。主角需要战斗的途程虽然不长，但却很艰难，因为本关中的敌人都很厉害，尼可必须增强体力，做好充分的准备。

敌人有：①法鲁恭，飞鹰状，会重复回转追踪袭击尼可，必须看准它袭来的时机，加以消灭；②机器人，能发射火箭，可从侧面攻击它；③斯克尔，从地下冒出来，发射泡沫；④幽灵；总想伺机接近主角，可从正面击倒它；⑤谬林卡，前后左右移动，移动的路线是固定的，可不管它，尽管快速前进；⑥小头目谬丹特，

明灭不定并发出闪电，要看准它出现的时机加以攻击。

最后，总头目牛魔王跳出来，这是最顽强的敌人，是岱拉斯星的独裁者。除非击中它相当数量的子弹，否则是打不败它的。战斗中积存的威力球可在此时发挥作用，即使被牛魔王喷出的火焰烧伤也在所不顾，只要勇敢战斗，终能将魔头打得粉身碎骨。

尼可救醒了昏迷的女友，夺回了他发明的科学装置，正义终于得到伸张。

最后提请游戏者注意：本节目的每一关都分为地面上、地面下和降落面三个部分。从地面上的门钻进去，就到地面下，那里有许多钻石。从升降机下去，就可到降落面，这里有悬崖和火海，每走一步都可能受到损害，要赶快从出口处逃出去。

79.《**大航海时代**》

（1）故事梗概

故事的时代背景是16世纪末期，当时哥伦布发现了大陆，麦哲伦则环绕地球一周，成为人类历史上伟大的创举，使社会的视觉焦点由陆地转向海洋。此时，毕生投身于航海事业的男儿不断增加，本节目就是刻划其中一些航海者的经历。

主人公的目标是想成为公爵，这是一个最高的爵位，可以用多种方法达到。例如用通商贸易来增添声望，也有掠夺别国船只，而使名声大噪来获得。爵位分别有士、准勋爵士、勋爵士、准男、男、子、伯、侯、公爵等，顺序由低到高。

（2）游戏过程

主要是四种：

①通商贸易赚取资金

由于地域不同，物价就有差别，故可用穿梭港口之间转售物资的方法来赚取资金。

②组织舰队

将所得资金购买船只，并且在港口酒馆寻找伙伴，来组织强大的舰队。

③做商人或海盗增添声望

舰队变得足够强大后，一方面向别国港口大量投资，增加同盟港口；另一方面，袭击别国船只，劫得财物献给国家。用这些方法来提高自己的声望。

④获颁爵位

建立了一定程度的功绩后，便可前往王宫接受爵位。

整个游戏的前半段，是在地中海沿岸来往通商，赚取资金，再购船组织舰队。

主角的起点是故乡里斯本。里斯本是葡萄牙有名的港口，其他港口大致与里斯本类似。

港口是水手的绿洲。在这里有造船厂、交易市场、码头、旅店、同业工会、酒馆及王宫等。在这里可以购买船只，整理舰队装备。在交易市场中，可得到地方特产。在同业工会里，可以获得各种宝物。在旅店中，可以获得各种资料。在酒馆里可以找到水手。在码头上，可以补给用水和食粮。当具有足够的声望之后，就可以进入王宫。

当主角的舰队作好以上的充分准备后，便可朝大海启航了。最初，只能来往于港口之间。待舰队强大到一定程度后，就可以向新大陆迈进，或与别国的船队战斗。若要向大海进发，就必须要观察潮水的涨退，还要注意随季节变化的各种不同风向。当在海上碰到其他的舰队时，还可向他们打听情报。

舰队规模变得庞大后，舰队内的伙伴之间可能发生争执。因此必须经常留意舰队的情况。对能力高的伙伴，要给以足够的酬劳，以巩固他们对舰队的忠心。同时，还要留意船只的状态，可避免中途沉没。

因打劫别国而名声大噪的人，当然是发动战争的罪魁祸首，自

已也会受人攻击，激烈的海战经常发生。攻击共分两种，间接攻击和直接攻击，最惨的结局是受到攻击后，舰队全军覆灭。

80.《**银河战士**》

这是一部科幻类战斗节目，容量256K，单人玩模式。

（1）银河系外的探查工作

有一艘具有20×5年飞行纪录的太空调查船，它专门从事银河系外的探查工作，并在SR338星球发现有未知的生命体，于是想带回地球加以调查。这种未知的生命体被称为“美特隆德”。人们怀疑SR338星球的文明遭到破坏，或许和“美特隆德”有关。

调查船在返回地球的过程中遭受到太空海盗的袭击，而且载有“美特隆德”的太空舱被挟持。银河联邦警察虽然攻击海盗的根据地——塞比斯行星，但始终无法攻陷这个海盗要塞。

于是，银河警察总部只好打出最后一张王牌，将“山姆斯·亚兰”送往塞比斯，打入敌人内部，以期赢得这场战争。

山姆斯的作战，最后会成功吗？这决定他所获得的宝物和攻击技巧。

（2）宝物种类

为完成任务所需要的宝物有10种。

①能源槽：中央有“E”字，取得它以后，原来消耗的能量将会再度复原，而且，贮存的能量也可增加100。最多可取得6个。

②飞弹：每取得一个飞弹标志，飞弹的贮存量便会增加5个，最多可持有255发。飞弹应从被击倒的敌人身上来收集。

③圆球功：橙色圆球，没有它便无法通过狭窄通道。它就在出发地点的左方，别忘了拿它。

④长光束：绿色球状，可使原来射程短的光束变长，可射到画面的另一端。这是最基本的宝物。由于它在岩石关，因此取得飞弹以后，便要立刻得到它。

⑤冰光束：蓝色球状，这是可冰冻敌人的光束。第一道光束先将敌人冻住，第二道光束再杀伤敌人。

⑥波动光束：粉白色球状，它是所有光束中最强的，以波状方式射出，即使是普通方法所无法捣毁的岩石，这种光束也可以贯穿。此外，它也可消灭柱子对面的敌人。攻击力为普通光束的两倍。

⑦炸弹：红色球状，能破坏墙壁或岩石。

⑧弹簧鞋：带翼的鞋状宝物，可使跳跃高度增加至1．5倍。有时必须靠它来越过一些岩石，也可利用它走过一些通道。这是很重要的宝物。

⑨防护罩：红球外有蓝色叉。可使主角受攻击后的损失减半。它藏在必须靠弹簧鞋或爆风跳才能进入的通道的深处。

⑩闪电神功：圆球外带闪电。在回转跳跃时可击倒敌人，对较弱的敌人，一次就可击倒。在回转跳跃中，此宝物本身闪烁不定。

每当射击隐藏在房间中的雕像所持的水晶球时，宝物就会很快出现。

（3）按键操作

①A键：跳跃。随着按键的时间长短，跳跃的高度也不同。

②B键：发射光束。若使用圆球功时，用以发射炸弹。

③方向键：操纵主角的移动；上键可使光速移到上方；下键可使用圆球功。

④启动键：可用于暂停时。接着按操纵器Ⅱ的上、A键，就形成保留画面。

⑤选择键：用于选择光束和飞弹。发射飞弹时，主角的颜色会稍微改变。

另外，还有两种有趣的连续攻击方法：

①按左键或右键，接着再连续按B键，这时，主角的脚会很

快地移动。

②按右、上键或左、上键，接着再按B键，主角的脚会伸直，并象溜冰一样直线前进。

（4）敌方妖怪

①岩石关的敌方妖怪有毒蜘蛛等12种。

②火面的妖怪有毛毛怪等14种。

③基地的敌方妖怪有下列四种：

a）喷火怪：红色脑状，能突然喷出火圈。

b）神秘生命体：就是被太空海盗夺走的水母状生命体，它会缠住山姆斯，吸取其能量。

c）塞贝达特：玻璃管状，这是敌头目的能源。要破坏它时，必须连续射击，否则它会再生。

d）敌首脑：这是个巨大的机械生命体，即塞比斯行星的中枢。要想摧毁它，必须对它的红色脑部连续射击30次。但不可碰着它，否则自身要受伤害，故应与它保持一段距离。

（5）攻关技法详解

本节目共有五大关：岩石关、火关、火关的小头目、岩石关的小头目、敌基地。

①岩石关

A部分：由此出发，先击毙两种毒蜘蛛，取得能量。圆球功宝物就在起点的左方，必须拿到它。遇到蓝色的门时，发射一道光束就可将门打开。这里有一个令人怕的雕像，那就是通向小头目的入口。然后，先后又遇到黑寡妇和蜗牛精。

B部分：要掌握好两种跳跃——普通跳和回旋跳。跳跃时只要经过助跑，就可作回转跳跃。当打开某座门而背景音乐突然改变时，表示这是通往储藏宝物的房间，要向纵深进入，就可见到一扇红门，发射5颗飞弹后才能打通。当看到雕像手中有水晶球时，射击之就必定可得到长光束。当遇到虎头蜂袭击时，击杀它但不

去取能源或飞弹，虎头蜂就不会再出现。当射击两个小头目的雕像时，就能架起到基地的桥。

C 部分：有许多圈套、铁丝网、水管，还要小心掉入水中。当遇到墙壁挡住进路时，不必着急，从这里可以抄捷径前进。

D 部分：有意想不到的陷井，还有许多水面，别轻易下水而消耗能量。毒蜘蛛在狭窄的通道内飞翔，要巧妙地躲避。在这里可找到冰光束，便可用以对付敌人了。

E 部分：这是岩石关的最后部分，有一部电梯和下一关的火关相连接。本部分中最讨厌的是虎头蜂，可以用闪电神功进攻它；或用冰光束冰冻它。等主角收集到防护罩等所有宝物后，就可朝火关进发了。

②火关

火关由连续的火海组成，有许多困难在等待着山姆斯。

A 部分：进门后先遇到火天蝎，可将它冰冻后再前进。对于挡住去路的墙壁，要打洞穿过去，并在洞口重新封闭之前快速通过。有些看上去是天花板的地方，其实上面有通路，应寻到可开洞的地方跳上去。这一带有五颗飞弹，务必取到它。

B 部分：在这部分要拿到所有 4 颗飞弹，否则将后悔莫及。冰光束对毒岩妖无效，所以应趁毒妖停止喷射毒液时通过。飞天火蜗牛的速度极快，必须连续跳跃躲开它。有一些黑色的墙壁是既无法捣毁，又无法贯穿的，不必为此多费心思。有些地方，靠弹簧鞋也跳不上去，只能用冰光束将飞天火蜗牛冻住，以它作为踏板向上跳。

C 部分：先取得弹簧鞋，再回岩石关取防护罩，最后使用闪电神功，主角主才有强大的进攻威力。

这里的天花板和地面都有通路，但喷射火焰的古代喷火龙将阻挡前进，它连续喷火 3～4 次，趁间歇时赶快通过。许多藏宝屋的通路看起来都是被堵死的，但实际上在隐蔽处却有秘密通道。前

进的道路上高墙连续不断，击倒反弹怪后，应利用冰冻法攀越高墙。

D 部分：这部分有小岩石做成的踏脚处，也有阻挡进路的大岩石，行进时要小心不可跌入火海中。当主角面临喷火龙前后夹击的危险时，必须尽快使用圆球功。当找到能源槽后，赶快拿到它，可以使全身精力充沛。

E 部分：这是火关的最后部分，主角可以在这里取得波动光束，以便贯穿不能捣毁的石头。对付飞天火蜗牛的办法有二：一是当火蜗牛撞向岩石而返回时，向它射击；二是利用冰冻光束封住它，把它关在红色岩石的左边，主角便可向上爬了。行进中若不慎落入火海，靠弹簧鞋也无法挣脱时，可以借助炸弹的反冲力往上跳离火海。

当山姆斯击败各种敌人，并突破各种陷井和圈套而来到有两张动物脸的地方时，就已到达火关小头目的入口处。火关已全部通过，前方将有更激烈的战斗。

③火关的小头目

A 部分：从本部分开始，将会连续出现陷井和圈套。主角将遇到各种合体怪，尽量避开它们。

B 部分：首先要对付火晰蜴，不必与它正面冲突，应该在其下方连续发射波动光束。击毙它得到 75 颗飞弹，但波动光束也要发射数十次。当面对一扇紫色房门时，必须向它连续射击 10 颗飞弹，才能将门轰开。在紫色房间内隐藏的宝物十分重要，必须迅速取得，并打退牛王的偷袭。在锯齿状的通道上，对付反弹怪不能用闪电神功，而要用连续射击的方法；但在狭窄的通路上对付反弹怪，则以使用闪电神功为宜。

C 部分：这一部分非常难过，能量很快被耗尽，能拿到的宝物只有一颗飞弹。上策是赶快逃出去！

①岩石关的小头目

A 部分：首先朝右进再降落到红门里，从门内取得飞弹，并当心毒天牛的攻击，提防被它推落到水中。战斗中，要保持足够的能量，以准备与后面出现的恐龙格斗。

B 部分：经过两条隐蔽的通路，到达恐龙盘踞的房间。开始出现的是一条假恐龙，用一颗飞弹就能击倒它。真恐龙的武器是它投出来的龙角。要躲避被龙角击中是比较困难的，只有勇敢地接近恐龙，向它连续发射飞弹，才能战胜它。

C 部分：这一关的宝物比较容易得到，使主角具有完好的装备，去迎接最后的决战。

⑤敌基地

山姆斯潜入了塞比斯行星的基地——袭连

进入基地后，先向岩石后面的两座小头目雕像射击，这样，便会有桥梁架起。从桥梁到电梯间，乘电梯下落后，就发现了神秘的生命体。要当心切勿被神秘生命体吸住，那样主角的能量会被全部吸光。当主角到达塞比斯行星的中枢部分后，应迅速贮满能量和飞弹。然后方可进入敌首脑的房间。

进入敌首脑房间后，先将喷火怪冰冻起来，再向“塞贝达特”进攻 。“塞贝达特”一共有五个，必须趁其被冰冻而未复原之前，一一彻底摧毁，最后就只剩下敌首脑了。当击中首脑 30 颗飞颗后，整个房间就晃动得很厉害，敌首脑也随即倒地而毙。

敌首脑被击毙后，画面的定时器开始倒数记时，游戏者必须操纵主角在定时器指示为零之前，赶快乘电梯离开。

“作战胜利了，宇宙又恢复了和平。

可是，或许还会有其他的神秘生命体出现。

希望宇宙能拥有真正的和平。”

81. 《**火之鸟**》(FIRE BIRD)

《火之鸟》是 KONAMI 公司 1987 年出版的传奇类节目，容

量 128K，单人玩模式。

（1）故事内容

传说在很久以前，有一个名叫“我王”的人，因长得非常难看，从小就被邻人欺负。我王是个很有志气的人，他到处拜师学艺，学就了一身好功夫。

一天，京城的皇帝下了一道御旨：寻找能雕刻凤凰的人，以雕刻一幅巨大的凤凰壁画。我王接受了御旨，组织能工巧匠尽全力完成了壁画的创作。但就在将壁画送往京城的途中，这一精美的作品被人窃取，并分割成 16 块碎片隐藏了起来，。眼看着皇帝规定的期限就要到了，怎么办？请游戏者帮助我王，尽快找到这 16 块碎片吧！

（2）宝物介绍

我王在战斗途中，可见到各处散布着黄色的宝箱，用武器将宝箱击打开，就显现出宝物；击杀敌目标，偶而也能出现宝物。

①饭团：取到后可使生命值充满（画面左上方的 LIFE 栏内，白色带代表生命值；黑方格表示失去的生命值）。

②贝壳：取到后可使代表生命值的色带加长，再获得饭团，生命就加满。

③羽毛：使我王变成橙黄色，在五秒钟内处于无敌状态。

④镜子：使主角变成白色幻影，可穿过任何障碍，所向无敌，作用时限为五秒。

⑤月牙玉：取到后使敌角色停止活动，时限为五秒。

⑥念珠：使敌角色全灭。

⑦兽面砖标志：代表十块兽面砖。

⑧小木偶：增加一次游戏次数（REST）。

⑨小人：取到后可恢复生命值，并使拥有的兽面砖数量增加至 99 个。

⑩长统靴：它只在“太古篇”第三关中出现，但藏在冰河中。

主角要变成白色幻影后才能取得。拥有长统靴之后，在冰上行走就不会打滑。

⑪红色钱袋：取到后获 500 分奖励。

（3）战术要领

①主角攻关过程中，必须依靠铺设“兽面砖”前进、阻挡敌人或获取宝物等。因此要掌握兽面砖的使用方法并灵活运用于攻关过程中。每次游戏开始时，主角拥有 20 块兽面砖（画面上方显示数量），击杀敌目标后又可以获得兽面砖，使满足攻关的需要。

②主角的唯一攻击武器就是投掷凿子，用它可攻击敌人，击碎某些障碍物等。

③攻关途中遇到的某些特定障碍物，如山崖、栅栏、堆石等是可以击碎的。仔细开通和搜索，可发现宝箱、秘道和跳关捷径等。

④当误入岐途而走投无路时，可按选择键“自杀”。

⑤利用跳关捷径可以游览本节目的大部分场景，但不能获得所有的凤凰图碎片。要将图拼全，必须每一关都攻至关底。

⑥每一关都有时间限制，游戏时需注意。

（4）按键操作

①A 键：跳跃。单动 A 键高跳；连动 A 键低跳。

②B 键：投掷凿子。配合方向键，可向左、右、上三个方向投出。

③方向键：操纵主角行动及下蹲。

④按住下键再按 B 键，主角的前方就放上兽面砖；若先按 A 键跳起，再按下键和 B 键，可将兽面砖安放在主角的脚下；当行进中不慎从悬崖上跌落时，迅速按下键和 B 键，脚下就出现兽面砖将主角托住而不致跌落深渊。

⑤要排除前方的兽面砖，可按 B 键投射凿子将之击碎；要排除脚下的兽面砖时，可按住下键，再按连动 A 键，就可将砖踩碎。

⑥当主角走投无路时，可按选择键“自杀”，使游戏重新开始。

（5）跳关捷径

本节目由“大和篇”、“来世篇”和“太古篇”三部分组成。大和篇包括 8 关，来世篇包括 5 关，太古篇包括 3 关，共有 16 关。各篇中均有暗道，使三篇互相连通，从而形成跳关捷径。例如：

①从大和第一关到来世第一关：从大和第一关出发，到了第二座有栅栏的房子处时，击碎栅栏就发现暗道入口，按上键就可以进入。

②从大和第四关到太古第一关：从大和第四关越过激流，到对岸后挖开由地上数起的第三块砖，可见入口。

③从来世第一关到太古第二关：从来世第一关的吊桥断口处跳下去，站到岩石上，将此处破坏（按住下键再按连动 A 键）后可见入口。

④从大和第五关到太古第三关：大和第五关的寺庙中排列着许多佛像，将第五个佛像移开，可见入口。

⑤从太古第一关到大和第一关：太古第一关的第三植物群前有一座山，由此山顶左边数起的第七格向下挖（按下键和连动 A 键），可以发现入口。

⑥从太古第三关到大和第八关：从太古第三关的最后一个冰柱往下挖（此关可以挖的冰柱共有 6 处），即可见入口。

本节目的暗道入口共有 30 多个，游戏者可尽情搜寻发掘。

利用跳关捷径可以迅速进入其他关。但要收集全 16 块凤凰图碎片，非要按一定顺序将 16 关全部攻克不可。

（6）攻关技法详解

①大和第一关　海岸

主角首先来到海岸边的一座山崖上。山石之间有缺口，可直接跳跃或搭砖块通过。进关后从第二只宝箱中就可获贝壳，使生命值增加一个刻度，再从第三只宝箱中取得饭团，就可以将生命

值加满。第四只宝箱中是镜子，取到后主角变成隐形人，可直接穿越山崖落到山脚下。山崖下的海岸边有很多小屋，有的小屋顶上有宝箱，小屋的栅栏中也藏有宝物。本关中出现的敌角色是一些飞鸟、爬虫和老头等，都容易对付。当主角两次经过渡船后，就到达关底的一座山崖下。只见一个巨大的红色兽砖形怪物从空中出现，它在空中飘浮并向下投掷碎砖块。此时不必慌张，可在左面或右面迅速用兽面砖砌起一道高墙，然后站在顶上向怪物攻击，就可将它消灭。我王获得了第一块凤凰碎片。

②大和第二关　山丘

主角顺着山丘的台阶前进，不久就可从宝箱中取得隐形宝物——镜子。然后迅速奔跑至隐形宝物失效时，又恰好能取到月牙玉，使敌人暂时不能活动。藉此机会又越过一段山丘，前面又可以得到羽毛。在这次奔跑前进中要小心，因为途中将遇到山丘的断口，谨防跌落。随后来到一处平整地段，行进途中将有四只宝箱从空中依次跌落，要在奔跑状态中及时将它们从空中击中，方能取得其中的宝物；若待宝箱落到地面，就无法再开启了。

关底是一间用堆石砌成的格子间，第二幅碎片就放在格子间的右上角。这座石砌的建筑中有狼和敌人看守；构筑用的石块很多是可以击碎的。只要限定的游戏时间还充裕，就可以从容地消灭守敌，开出通路，最后取得画片。

③大和第三关　石岩

石岩由许多石块高低不平地堆积而成。前半部分只有狼和飞鸟，对前进阻碍不大。石岩地带中有间断出现的低凹处，这是暂时藏身和围困敌人的好去处，要充分利用。当行进至中段时，可见到山石围成的空间内有一只宝箱，里面藏着不少宝物。若要取得它，必须先取到右面宝箱中的镜子，然后方能潜入围石之内，打开宝箱取得小人标志。但整个过程必须迅速果断，若时间稍长，隐形术失去作用，主角将被困在围石中而不得出，此时只能使用

"自杀"的手段以求解脱。由此向前，不断击落空中飞来的怪兽头并通过一段山岩石，又来到一处空旷地带，就是关底。

关底是一个兽形怪物，能在地面上滚动，以投掷石块为武器。当角的生命值充裕时，可正面攻击，便能速战速决，打败兽怪；若生命值不很充足时，就要利用堆砌兽面砖，灵活巧妙地击败兽形怪物。

④大和第四关　林区

前一段是高耸的林木，上面放着很多宝箱，除第一只是贝壳藏在其中外，基他都是钱袋，取不取皆可。进入平地后从空中落下宝箱，其中第二只是羽毛，尽量取得后迅速前进。然后将要遇到一条小河阻隔，通过的方法是：先跳往上方的第一石台，然后跳向下方的第一石台，再从下方石台迅速向右跳，至接近对岸时再砌两块砖，随即跳向上方的最后一座石台，由此便可登上对岸。整个过程要一气呵成，行进速度越迟缓，越容易被河中的鱼儿碰着而使生命值不断消耗，乃至中途夭折。

关底是一个在空中晃动的火轮怪，要砌起砖墙，然后打败它。

⑤大和第五关　寺庙

进入寺庙后，将遇到许多敌人，攻关难度增大。若要从本关跳往太古第三关，则从第五座佛像后，按住左键或右键可将佛像移开，洞口就露出来了。在这一关中，按顺序可取得的宝物有：贝壳、钱袋、贝壳、饭团、贝壳、念珠、镜子、钱袋 6 个，饭团、念珠和钱袋。

关底是一个石面人，它的口中会吐出许多小鬼。若正面与小鬼发生冲突，则难以取胜。只有设法进到上层，用砖将石面人的面部包住，把小鬼封住在里面，然后攻击石面人的额头，才最量后获胜。

⑥大和第六关　悬崖

大和第六关是令人胆怯的悬崖。翻越悬崖全靠兽面砖，所以

要十分注意收集和珍惜它。

⑦大和第七关　洞穴

大和第七关是恐怖的洞穴。要小心对付从地下水中跃出的鱼儿。有幸过这一关后回到大第第一关，就可通过前面介绍的跳关捷径进入“来世篇”。

⑧来世篇

第一关是陨石群。在这一关的吊桥的陷井下，有一块岩石，就是太古第二关的暗道，请记住这条通道。

第二关是喷火口。第三关是研究所。第四关是都市。第五关是工厂。

有了通过大和篇的经验，再完成“来世篇”已不困难，只要小心而又顽强，一定能够成功。完成“来世篇”后，就可经暗道进入“太古篇”。

⑨太古篇

太古第一关是巨大的植物群。主角在植物群中跳跃前进。太古第二关是海滩，恐龙化石是这一关的头目。第三关是冰河，这一关的宝物有 26 个之多，要充分利用。

⑩大和第八关　火山

现在可由太古第三关最后一个冰柱下的暗道前往大和第八关。这里是活动的火山地带，火山喷的岩浆和不断发生的地震使前进非常困难，要不顾一切地向前冲……

经过千辛万苦，我王终于找回了凤凰壁画的所有碎片，完成了艰巨的使命。如果游戏者有兴趣的话，还可接着玩第二轮，这时游戏的难度也相应增大。

（7）节目评价

这部节目的容量虽然只有 128K，但包罗的内容丰富多彩，游戏时趣味性强，而难度适中。是柯拉米公司早期出版的优秀节目。

82.《怒》Ⅲ代（IKARI Ⅲ）

《怒》系列节目均属于战斗类，由日本 KAC 公司出版。1987 年出版了第一集，随后又出版了第二、三集。前一集是 128K 版，后两集都是 256K 版。第三集可单人玩或两人同时玩。

（1）内容简介

《怒》系列节目的三集主角都是“拉尔夫”和“凯拉克”。第一集描述越南战争；第二集描述宇宙战争；第三集是描述两位英雄解救被黑社会犯罪组织绑架的 A 国总统的女儿爱丽斯，并摧毁这个犯罪组织的故事。

（2）按键操作

A 键：踢腿或将敌人举起摔出。

B 键：出拳攻击。

同时按 A、B 键：跳起踢出飞腿；若配合按方向键，可旋转跳踢，用于击退群敌。

方向键：操纵主角行动。

（3）游戏标志

心：补充生命值。

红色 W 字母：手榴弹

蓝色 W 字母：机关枪和子弹。

钻石：奖 1000 分

人像：增加一次游戏次数。

（4）各关战况

本节目共十关。

第一关　敌前沿阵地

两位英雄由坦克护送至敌阵地前沿，从坦克上一跳下来就遭到敌人的攻击，要注意躲手雷和子弹，并用旋转跳踢的方法对付敌人。下河后，也可以采用跳踢的战斗方式，还可将敌人举起来摔死。

关底是敌方的重型装甲车，从两侧向敌车攻击。

第二关　敌基地

这一关的敌人较顽强，除了士兵外还会有军官出阵，他们用多种武器向主角进攻，要小心对付。

关底是一个高大的敌头目，他不停地跳动并投放炸弹。消灭他的方法是，在他落地的一刹那，立刻用拳连续攻，直至将他打倒。

第三关　山洞

刚到山前，就有很多敌人用飞刀向主角攻击，再前进还会遇到敌飞行器、投掷尸体的敌人和一些装死的敌兵。山洞中有许多滚石袭来，要尽量靠右边的围墙跳跃行进。

关底出现的敌头目是两个孪生兄弟。需跳跃躲避他们使出的回旋剑，而待他们靠近时挥拳出击。

第四关至第十关：

第四关是在大海中的搏斗，主要使用的武器以手枪为主。从第五关至第十关，敌人越来越凶狠，路途越来越艰难。

经过两位英雄的奋勇战斗，消灭了这伙穷凶极恶的敌人，救出了总统的女儿爱丽斯。

（5）节目评价

《怒》Ⅰ代节目的画面比较简单，主角的动作也比较生硬。而Ⅲ代则改进不少，但与一些优秀的节目相比，尚有不及。由于节目操作简单，难度不大，很适合于初学者游戏。

83.《**究极虎**》（TIGER）

《究极虎》属于射击类节目，由日本CTC公司于1989年出版，容量256K，单人玩模式。

（1）内容简介

节目描绘一架称为“究极虎”的武装直升飞机，巧妙地深入

敌后，彻底摧毁敌方基地的故事。直升机每次从航空母舰上起飞，出发去执行一项战斗任务，任务完成后，又重新飞回母舰，然后计分计奖，再投入新的战斗。一共有十次战斗任务，也就是前后五“关”。后五关的场景及关底头目与前五关的相似，但难度增大。

“究极虎”出发时配备有双排炮和三枚导弹。战斗中吃到宝物标志后，可增加导弹并改进武器系统，使攻击力大增。游戏次数规定为六次，每次可使用三架战机。当战斗得分增加至五万分时，可增加一次游戏机会。全部游戏次数用完后，节目回到起始状态，不能无限次接关。

每游戏一次后，节目显示接关（CONTINUE PLAY）画面，其中：CREDIT 后面的数字表示尚存的游戏次数。用方向键选 YES 再按 A 键可接关；选 NO 再按 A 键则回到第一关。接关操作必须在画面中的数字倒跳至零前完成，否则也回到第一关。

游戏画面和接关画面中，左上角的数字为战斗得分；左下角显示战机数；右下角显示拥有的导弹数，若战机被毁，拥有的导弹也丢失。

（2）按键操作

A 键：发射导弹。

B 键：开炮。

方向键：操纵战机飞行。

（3）宝物标志

宝物标志有两类，一类是武器标志；一类是奖励标志。

①武器标志

当击中敌方的大型飞机后，就出现武器标志，有以下几种：

B—可增加一枚导弹。

S—改进武器系统或增加武器的攻击能力。

圆形标志一出现后依次变换为红、绿、蓝、褐四种颜色，每种颜色代表一种武器类型。红色代表集束弹；绿色代表双排直射

强力弹；蓝色代表 3～5 束的散射弹；褐色代表 3～4 向的跟踪性炮弹。

②奖励（BOUNS）标志

战场上有一些隐蔽的或暴露的红色方块，击中后就显示带 P 字的五角星，获得一定数量后，可增加飞机数量、炮弹拥有量或奖励分数等。但在打通该关前，若吃到 P 字的战机被毁，则 P 标志也丢失，过关后就不能得到奖励分数。

（4）战术要点

①尽早加强武器系统。为有效地攻击敌目标，尚应选取不同的圆形标志，其中以白色标志所代表的扇形散弹最实用。

②导弹的数量是有限的；但又将随战机的被毁而丢失。因此，既要珍惜使用；但也不可白白丢失。

③尽量多击毁敌目标，以增加得分。当得分增加至五万、十五万分、二十万分时，可增加一架战机。

④操纵战机靠近画面下方飞行，便于应付前方突然出现的敌情。在攻取前五关时，可使战机尽量向左右扩大搜索的范围，以多击毁目标；而攻取后五关时，不可太靠两侧，必要时还要只靠一边飞行，以控制画面中出现的敌火力。

⑤节目的画面都是自行移动的，一般情况下，只操纵战机左右移动即可；特殊情况下，要操纵战机前后活动乃至曲折迂回，以躲避敌方的攻击。

⑥导弹只有攻击作用，而不能用于防卫。因此在发射导弹的瞬间，战机也必须注意躲避敌方炮火的袭击。

（5）各关战况

①第一关

战机从母舰上升空后，越过短距离的海面，就飞抵敌方的地面基地上空。战斗中，敌方出动武装直升机进行拦截，地面上还有坦克发出的炮火。本关中，一共出现八架敌方的重型直升机，将

之击毁后可加强武器系统或获得导弹，一定要充分利用，因为这种机会以后将越来越少了。敌方的阵地上还很多的“P 方块”，都很容易获得。

关底是辆敌坦克。如果战机拥有散弹或跟踪弹，可居于敌坦克的斜方进行攻击；若战机只具备常规武器，那就先发射导弹，再用炮弹攻击。

②第二关

这一关的战斗是在海上进行的。首先遭遇的是敌方成排的小炮艇，然后就要遇到敌方炮舰和飞机的拦截，火力非常猛烈。要驾驶战机偏向左侧飞行，并及时使用导弹。本关的敌飞机中开始出现一种隐形的战斗机，击毁后可得到宝物标志。敌舰船的中间炮塔上还有隐藏的 P 标志，用炮火可以轰出来。当战机突破炮舰的封锁后，又飞临敌方的航空母舰上空，母舰上炮塔林立，炮火猛裂，必须精心操纵战机，才能突破难关。再向前，经过一段陆地后，又达关底。

关底也是一辆敌坦克，但横向行驶发射炮弹。要先向敌坦克发射导弹，尽快将之击毁。

③第三关

战机进入敌海港。攻关要点：

a）除遇到海港中停泊的敌舰外，战机可以对整个画面进行搜索，以尽可能多击毁目标。

b）岸旁有一些起重机，其机架的顶部有隐藏的 P 标志，在收集这些标志时要提防左方炮艇的袭击。

c）海港中设防的敌坦克配备有高速火炮，正面攻击的时间不可太长，否则将被高速炮弹击中。

d）关底是两辆在公路上左右行驶的敌坦克，它们发射的炮弹都不是连续的，故可俟机用炮弹还击就可以将之击毁。但战斗时间不能太长，否则敌坦克将逼近乃至逃逸。

④第四关

a）这一关的前半部是海战。敌方大量的军舰、直升机、巨型运输机等严密封锁，战机前进非常困难，牺牲也必然很大。要不吝惜使用导弹；也不要急于获取武器标志和舰艇上的P标志，而要以突破封锁为主。战斗时尽量驾机偏向左侧飞行，以减少敌火力的出现。

b）后半部主要是陆地，敌方的坦克在奔驰；还有一些地下炮台，只有在炮台开启时击中它方能摧毁。

c）关底是两辆方形坦克，它们的装甲更为坚固，炮火更加猛烈。要先靠近发射导弹，然后尽量远离再使用炮弹攻击。攻击中按住连动B键发射炮弹，注意力集中在躲避敌坦克的炮弹上，只要能坚持一段时间，自然可将敌坦克击毁。

⑤第五关

战机要向敌总部挺进了。因此，要抓住战斗开始时不断出现敌运输机的机会，尽快加强武器系统，这是突破前沿阵地的关键。建议使用白色扇形弹，以扩大搜索面。

敌总部有一座长方形的炮台，炮台的前沿和两侧还有成排的小炮塔。攻击的目标是方形炮台，但为了有利于战斗，要尽可能先将那些护卫的小炮塔打掉，一待总炮台发炮时，立刻驾机贴近发射导弹，这是取得胜利的基本手段。

本关的一些建筑物顶上，有隐藏的P标志，但收集已无意义，因战机到关底必将被毁，标志也随同丢失。

⑥第六关

节目从第六关开始，相当于进入第二轮。战斗的场景相似，但敌方的防御能力大大加强，关底出现的敌军事装备也不相同，游戏难度增大。

本关中有很多的P标志，若能收集全并保存至过关，则对以后的战斗极为有利。

关底是两辆敌坦克。一辆纵向行驶，发射成串的炮弹；一辆横向行驶，发射散射炮弹。只要灵活操纵战机，用炮弹就可以将它们击毁。

⑦第七关

与第二关相似，依次出现小炮艇、军舰和航空母舰等。其中的难关是攻击敌方的航空母舰。由于母舰上炮塔密集，发出的炮弹形成一片火网，战机需要在导弹的轰击掩护下，尽快突破这个区域。关底是两辆方形坦克，它们发射的炮弹跟踪性能很强，要以导弹还击作为主要手段。

⑧第八关

与第三关的场景相似，主要是海港区。但敌方防卫海港的已不是坦克和小炮艇，而是大量的小型武装直升机。它们犹如一窝蜂似地向战机扑来，很难应付。关底仍是在公路上行驶的两辆坦克，容易击毁。

⑨第九关至第十关

这两关的战斗更加激烈，要顺利攻克，均非易事。

（6）节目评价

本节目在初玩时，似乎感到难度很大，但略为熟练并掌握攻关要点后，就能不断有所进展，使游戏者增加了兴趣和信心，并产生了攻克全部难关的愿望。

84.《**立体篮球**》(DOUBLE DRIBBLE)

这是一部模似篮球比赛的体育类游戏节目，由KONAMI公司于1987年出版，容量256K或128K，可单人玩或两人同时玩。

（1）游戏模式选择

①选一人玩或两人同时玩：

标题画面显示时，用选择键选“1P”为“单人玩”模式，即人与电脑（CPU）比赛；用选择键选“VERSUS”为“两人对抗

赛”。

②选比赛时间、出场球队和比赛难度等级：

上述①操作完成后，按启动键，就出现开幕式的画面，为略去此画面可按选择键直接调出选择画面。

a）选“1P”时显示的选择画面中共四项：

TIME（比赛时间）：可选5、10、20或30分；

TEAM（球队）：可选New York（纽约队）、Chicago（芝加哥队）或LosAngeles（洛杉机队）；

LEVEL（难度等级）：可选1、2或3级，以“3级”难度最高；

END（选择完毕）。

b）选“VERSUS”时显示的选择画面内容：

TIME（比赛时间）：可选5、10、20或30分；

TEAM 1P（第一游戏者可选择的球队）：有New York（纽约队）、Chicago（芝加哥队）或LosAngeles（洛杉机队）；

TEAM 2P（第二游戏者可选择的球队）：有Boston（波士顿队）、Chicago（芝加哥队）或LosAngeles（洛杉机队）；

END（选择完毕）。

c）操作方法：用上、下键调红色箭头指向1～3项，然后按A键选择。全部选择完成后，调箭头指向第四项（END），再按A键就开始进行比赛。

（2）操作技巧

①开球：比赛时，球在发球圈内被抛起，按B键操纵队员跳起争球。

②发球和传球：从界外发球或场内运球，均按方向键指向欲投出的方向，同时按A键。

③运球：按方面键就可以操纵持球的队员在场内跑动运球。

④投篮：面对球篮时，按B键就可以投篮；当不是面对球篮

时，需要按方向键指向球篮方向，同时按B键。

⑤抢球和“盖帽”：接近对方运球队员按A键可抢球；对方队员投篮时按A键可跳起“盖帽”。但只限于操纵（用方向键）身体闪亮的队员做上述动作。

⑥换可操纵队员：球队中只有身体发亮的队员可以由游戏者操纵，并做出某些动作。当对方球队得球后，为迅速争抢和阻挡，可按B键更换身体发亮的球员，以迅速接近对方的运球者。

⑦罚球：按B键就可以实现，但必须当篮框上的活动白框与之重合时，球方能入篮。

（3）比赛规则

①每次比赛分为两个半场，每半场各包含两“节（PERIOD）”，从选择画面中所选的时间即为每节的时间。

②比赛时，画面上方的指导栏内，中间显示第几节（PERIOD）和比赛计时（TIME）；左方显示第一游戏者（1UP）的得分（PT. S）；右方显示电脑（PU）或第二游戏者（2UP）的得分（PT. S）。

③犯规动作只有以下几种：撞人（PUSHING）；回传（BACK PASS）；走步（TRAVELLING）；阻挡（BLOCKING）和超时（VIOLATION）。出现上述犯规动作时，画面上方的指导栏内有相应的英文显示。

④此外，指导栏内尚有下列英文显示：进球（GOAL IN）；出界（OUT OF BOUNDS）；半场时间到（HALF TIME SHOW）；第×节比赛结束（END OFF × PERIOD）等。

⑤四节比赛全部结束后，以得分多者为胜方。

（4）节目评价

本节目在游戏时操作简单灵活，比赛情况很是逼真；当投出好球时，画面上即显示真人投篮的放大图象，真是维妙维肖；半场比赛结束休息时，还有女郎表演舞蹈和吉祥物巡游球场等穿插

的内容。总的说来，《立体篮球》是一部很不错的体育运动节目。

85.《**洛克人**》I代（ROCKMAN）

这是一部CAPCOM公司于1987年出版的战斗类节目，容量128K，单人玩模式。

（1）内容简介

所谓的“洛克人”是指关底的头目，一共有六种角色，分别是切割人（CUTMAN）、大力人（GUTSMAN）、电人（ELECMAN）、冰人（ICEMAN）、火人（FIREMAN）和炸弹人（BOMBMAN）。这六个头目都藏在关底的密室中，节目的主角——一位英勇的少年要经过很艰苦的战斗，方能攻入密室，然后与敌头目决斗。

六名洛克人头目都各有绝技或宝物。每打败一名头目，就可以使主角增加一种本领或一种进攻性的武器。但要将六名头目都征服，却是很困难的，游戏者不妨试试你的技巧和毅力。

（2）按键操作

A键：跳跃。单动键高跳；连动键低跳。

B键：攻击。

方向键：操纵主角行动、上下楼梯、选择宝物等。

选择键：暂停游戏。

暂停键：与方向键配合用于选择宝物（方法下述）。

（2）游戏标志

珠子：有红、蓝、紫等多种颜色，代表子弹。

橄榄：有大、小两种，是宝物的能源。

灯笼：有大、小两种，可补充生命值（画面左上角的格子带表示）。

宝钱：击毙关底头目后可获得，之后就具有该头目的本领。

主角头像：增加一次游戏机会。

（4）技法要点

本节目难度大，技法要求高，请注意以下要点。

①本节目一共六关。当标题画面显示时按启动键，就进入选关画面，画面中有六个关底的头目像，代表六关。按方向键可任意选择（被选中的其边框闪动红色），然后按启动键进行游戏。由于六关的难度不同，攻关时要先易后难；又由于某些敌头目的宝物必须先行夺得，使攻关更为有利。因此，攻关的选择顺序非常重要。这一点将在“技法详解”中说明。

②战斗中可遇到多种小目标，反复进退并击毁这些目标，就可以获得子弹、能源、生命值乃至游戏次数的补充。这在战斗中是十分必要的。

③攻击每一关都可以至少有三次机会，过后就回到关头，由于攻关的难度大，节目又允许无限次接关，因此要使用第一次机会作为攻击每一关的开始。为做到这一点，必要时可以使用“自杀”的方法。当游戏机会用完后，节目画面显示“CONTINUE”和“STAGE SELECT”字样，用选择键选前者后按启动键，为接关；选后者就又回到选关画面，然后可以再选其他关，此时，以前已取得的战果仍然有效。

④六关中，“雪人”关宜放到最后来攻。当攻克其他五关后，可获得六种宝物。游戏过程中按暂停键，宝物的种类和拥有有量、游戏次数等就显示在装备表上，按上或下键就可以选择（被选中的代号闪动），再按启动键恢复游戏。

⑤按暂停键时主角必须脚踏实处，而不能在扶梯上或空中，否则主角将跌落。

⑥每种宝物的拥有量以方格带表示，这显示在装备表中和游戏画面的左上角。每使用一次宝物，方格就减少一些；取得橄榄形标志后，方格可得到补充，但必须在调出宝物的状态下方能生效。

（5）战胜“洛克人”（攻关技法详解）

六名“洛克人”都是很强劲的对手，需要选取合理的顺序将他们逐一制服。

①战胜“切割人（CUIMAN）”

主角出现在一座砖砌的建筑物的底层。这座建筑物很高，要沿着扶梯和平台逐层向上攀登。在建筑物的前沿，首先遇到敌方小飞艇的攻击，主角若在向前跳跃的同时朝前方射击，就容易将飞艇在刚出现之时击落。向高层的攀登分为两个不同的阶段。第一阶段的进攻中阻挡攀登的是一些固定式炮座，最好从背后或远处迅速轰击这些炮座，并且在攻击时尽可能脚踏实处，以免被炮弹击中而跌落。第二阶段的进攻中，阻碍攀登的是一些运行座，不可位于它们的运行线上射击，那样有可能被运行座撞着；对有些不影响攀登的，也可以不击毁而直接越过。在这两次攀登到达顶层时，都将遇到抛切割刀的机器。只要到顶层后迅速向右跑，就不会被抛出的切割刀打着。

第二阶段攀登完成后，向右行找到大灯笼补充生命值，然后又要沿扶梯和跳台下落。在此过程中，将遭到敌人驾驶的球形飞行器的袭击。这些飞行器虽然可以用枪击毁，但很不容易成功，不如毫不不犹豫地向下尽快跳落，损失反而小一些。落到底层后，右前方就是“切割人”的密室。但密室前有一个跳动的机器人把守。要击毁它比较费事，可找机会直接从它的头上跳过去，然后迅速向右奔跑，就可以将机器人甩掉，到达密室的卷帘门前。

卷帘门自动开启，主角进入密室前的通道。通道中设置有旋转炮座，利用击毁这些炮座，可以将生命值补足。方法是先将第一炮座击毁（边射击边缓慢接近），然后越过第一炮座原来安装的位置向右走一段，再向左返回，第一炮座又重新出现。再反复击毁至生命值加满后再向右进。随后击毁另外两门炮座后，就可以进入密室。

进入密室后，不要离开高台，等待“切割人”接近时就射击。切割人的武器是投掷切割刀，可跳起躲避。当主角生命值充满的情况下，从高台上与敌头目硬拼也能取胜。这是最容易战胜的一名洛克人，对付其他几名就不那么简单了。

击败“切割人”后，取得宝钱，主角就具有投掷切割刀的本领，这在装备表中以“C”表示。

②战胜“大力人”(CUTSMAN)

这一关的战斗是在一座山上进行的。洛克人隐藏在山中的密室内，为找到他，主人公真是煞费苦心。

本关最大的难点是要藉传动机构通过深不可测的山沟。传动机构一共有三条滑道，每一条上有一个运行器在不停地运行。第一条滑道是完整的，运行器可以在上面平衡地运行；第二条和第三条上都有几处损伤，运行器每运行到该处就下垂一下，然后又恢复正常运行。主角是站在运行器上随着运行的，有什么办法当运行器下垂时而不致跌落呢？奥妙的办法就是适时跳起，再用方向键控制落回到运行器上，就恰好隔过了运行器下垂的时间。主角首先登上第一条滑道上的运行器，此时不要急于向第二条上跳，可暂时随着第一运行器左右移动，以看请下方另外两个运行器的动作规律。然后跳上第二运行器，再跳上第三运行器，最后待第三运行器走到右端时，迅速跳上右面的山崖，就渡过了这一难关。

从第二座山崖向右行，将遇到三名机器人的拦截，必须边射击边向前闯，才能通过去。然后来到一处竖井的入口，用方向键操纵主角靠左侧下落至右面的柱子上，再操纵主角靠柱子的右面下落，就可以取得大灯笼以补充生命值。随后向左面的柱子跳，以尽可能取得主角头像标志。从竖井下落到底后，再向右就进入“大力人”密室。

大力人力大无穷，他不时接过天上落下的巨石向主角掷来。要战胜他，必须迫使他站在密室的右侧，而主角站在密室左侧的石

台上，然后向他连续开枪。当大力人的石块掷过来时，迅速跳到石台上躲避，再跳下来继续向他射击。如此可将第二名洛克人击败。

击败大力人后，取到宝钱，主角也就具有举巨石掷出的本领，这一手要到攻击“电人”那一关时才能用得到。装备表上所显示的符号是“G”。

③战胜“炸弹人”(BOMBMAN)

这一关的战斗是在空中进行的。高空中有用管子构成的建筑物，主角需要攀爬腾跳，逐渐深入。高空中的战斗自然十分危险，不小心会跌落到尖齿板上，一次游戏机会就丢失。

在进关后的前一段，要通过多个发射散弹的炮座，先贴近炮位的柱子下，待炮弹落下爆炸后迅速越向前一个炮座，依次通过。然后到达装有三个旋转炮座的管架处，就在这里反复轰击三个炮座，可得到灯笼和人头像等很多宝物。下一步要开始向高层攀登。先攀上第一高层后折向右，将遇到一名持枪和盾的机器人，它的盾可以抵御枪弹的射击，要引诱它收起盾再猛攻击之，就可击毁。再向右有固定炮座和飞鱼，可在跳跃时投出一把切割刀，将二者一并击毁。从第二高层的右端攀向第三高层后，向左有两条路，一条是从小平台跳往扶梯上；一条是从下方的长管架直接跳到扶梯上（跳近扶梯时按上键），走下路比较简捷。当登上扶梯后，又要从小平台上跳向右方，这一地段险情较多，主要是有敌方的球形飞行器袭击，但越犹豫则越不易成事，跳跃过程要一气呵成。最后爬下一条很长的竖向通道，就进入“爆炸人”的密室。

“爆炸人”举黑色的巨型炸弹不断掷向主角，要左右移动躲避，伺机开枪射击。只要躲避得法，就能战胜“爆炸人”。

战胜“爆炸人”后取得宝钱，主角也能像爆炸人那样投掷炸弹。装备表中以“B”表示。

④战胜“火人”(FIREMAN)

这一关没有多少敌人，只是火焰关难过。难点主要有二，其一：关中有很多喷火的弧柱，间歇地伸缩，是前进的主要障碍；其二：攀登过程中，空中常飞出成群的火焰怪，若被其碰着，有可能从高处跌落。克服上述难点的方法：其一，通过火焰柱时，一定要等它完全缩进后再迅速通过，并注意不要离火柱太近，以免被烧着；其二，遇到火怪飞来时，可左右或上下活动躲避，必要时也可开枪击毁。火焰怪又可以为我所用，这就是不断击杀它以获取宝物。

攻关的过程大约分为以下几个阶段：a）先顺爬梯经曲折通道后向上攀登，其间可跳向左方的小平台取得大灯笼，又可从扶梯上按左、下和 A 键跳落到火柱旁，多次取得小灯笼。b）登上顶层后，一直奔向右端，然后又要顺扶梯下落，初下落时，按往左下键，以落到平台上取得三只小灯笼补充生命值。c）下落至底层后，向右跳过两座有火炬的小平台，再登上一座大平台，在这里不断消灭“火怪”以获取宝物。d）再向上通过弧光转动地带后，经阶梯到达一层高台上，这里有飞鱼不断出现，可击杀之以补充所需。再向右就到达密室的卷帘门前，这里又有火怪不断飞来，按需要也可以不断击杀。e）进入密室前的通道。通道中装设有几门旋转炮座，可跳起掷出切割刀将其摧毁。随后进入密室，迎战“火人”。f）火人不断向主角射来尖形的火焰镞。不能只和他面对面地互攻，那样绝对打不赢他，因为“火人”发出的火焰镞密集且威力巨大，主角的生命值很快就被耗尽而失败。而必须反复地冲到“火人”，最后取得宝钱。主角又拥有了火焰刀和火焰护身术，这是攻破某些难关的有力武器。装备表上以“F”表示。

⑤战胜“电人”（ELECMAN）

进关后，用切割刀打掉平台上的“运行器”，攀过两层竖道，再经第三层的放电机关后，向上要经过两条较长的扶梯。顺扶梯向上攀登的过程，将遇到敌方的球形升降器的攻击，只有事先准

备好火焰术，才能攻破此难关。再向上是通过时隐时现平台的难关。第一组隐形平台共有四个，可分别通向左、右两道扶梯，你可以选择任何一路。跳跃隐形平台时需掌握两点窍门，一是看清平台隐现的规律；二是辨别伴随平台隐现时的声响，以准确掌握起跳的时间。如果从右梯上去，上面还要依次走过另一组隐形平台，随后跳向左方的扶梯；如果登左梯上去，就不必再经隐形平台而可以直接登上上方的扶梯，而且还可以得到三个橄榄形宝物。然后到达顶层。从顶层向右到达一处有多个小平台的地方，小平台的左面凹槽内，有一只大灯笼赫然在目，极具诱惑力。你很容易取到它，但取到后要从凹槽处跳出来却非常困难，因此不妨舍弃之而直接跳往小平台。过小平台后登梯就登上另一层，此时要立刻调出火焰术，因为又有敌方的球形飞行器袭来。从这一层再向上攀，顺左梯或右梯都可以，一直升至看到右面洞中有一个望远镜状的物体处停住。这个物体是一件很有用的宝物，要取到它，必须调用大力术（G 符号），然后靠近右面的石块，按右、B 键就可以将石块举起，再按右或左键和 B 键将石块投出，用此法移去三块巨石后，就可以取到宝物，装备表上以“M”符号代表。这种宝物称为“神锥”，使用时调出 G 符号，再按 B 键，神锥就可以射出一根钎子，插在任何物体上，利用这钎子就可以向难以去到的高处攀登，但要注意钎子存留的时间是有限的。取到神锥宝物后，再一直从左路或右路向上攀登，沿途要穿越一系列的电网，并跳过一组小平台后，就到达“电人”藏匿的卷帘门前。进入卷帘门后还要经过一条很长的扶梯才能到达密室。扶梯上架设着层层电网，只要耐心而仔细地攀登，可以安全到达顶点。

“电人”投出的武器是一种机械手，主角可身居高台上，用跳跃躲避机械手的攻击，并用炸弹，火焰刀或枪还击；也可以绕到“电人”的后方去攻击，均能战胜。

战胜“电人”后，主角也拥有了发射机械爪的本领。装备表

上以“E”表示。

⑥战胜“冰人”(ICEMAN)

“冰人”的领地是一片冰雪的世界。

攻关的途程中，险象横生，危机四伏。最大的难点是要通过两组隐形平台和一组空中活动平台。游戏者必须充分运用从前几关中获得的战斗经验，并发挥已取得的宝物的作用，才可望攻克难关。

技法要点：

a)对进关初遇到的三名机器人，要迅速跳起来攻击其头部，就可以将之一次击毁。

b)用切割刀、火焰刀或炸弹，将影响前进及跳跃隐形平台的移动圆盘摧毁。

c)及时利用击落飞鱼来补充供给。

d)跳第一组隐形平台的顺序：中间位置起跳—左上（方平台）—左上—右下—右上—正左（方）—右上—左上—左方出口。

e)跳第二组隐形平台的顺序：最右侧起跳—左上—左上—左上—正左—上右—正上—正右—跳往右雪台。

f)跳隐形平台时，也可以巧妙地使用神锥。

g)跳空中活动平台时注意：第一，只要相邻平台靠近，就要尽量跳出，延误时间将引起平台的活动规律变化至无法通行；第二，当相邻平台的高度比较接近时，需跳跃躲避横向射来的子弹；第三，配备火焰刀或使用快枪，迎击后一段跳跃过程中出现的飞鱼。

h)经过空中平台后，要从一洞口下落，下落时贴近左洞壁，并按住左键，使主角依次落到左面的两上凹槽内，以取得小人头、灯笼和橄榄。洞底的右方就是“冰人”和密室。

i)先躲过密室前机械人的袭击，然后向左进卷帘门，随后进入密室。密室中的冰人是一个最难斗的家伙，他的攻击手段是发

射冰锥。由于他不时地在跳跃，向他射击时命中率较低。只有两种方法可以打败他，第一种方法是使用机械爪（E 符号），可在冰人跳跃时也击中他；第二种方法是逼近他，跳到他的背后去攻击。

当击败最后一名洛克人后，你就获得了全胜，这项战果是来之不易的。

（6）节目评价

这部节目很有趣味，但难度很大，适合于技法熟练者玩赏。

86.《**洛克人**》**Ⅲ代**（ROCKMAN Ⅲ）

《洛克人》Ⅲ代与《洛克人》Ⅰ代是同一系列的节目，主角仍是那位勇敢的少年，他的对手是另外八名“洛克人”。游戏曲折复杂，是青少年喜爱的游戏节目。

（1）操作方法

①选关

标题画面时按启运键，显示选关画面。上面有八名“洛克人”的图像，相当于八关。八名“洛克人”分别是 SPARKMAN（电火花人）、SNAKEMAN（蛇人）、NEEDLEMAN（针人）、HARDMAN（坚硬人）、TOPMAN（陀螺人）、SHADOWMAN（影子人）、GEMINIMAN（双子星座人）、MAGNETMAN（磁铁人）。

用方向键选关，再按启动键开始游戏。

②按键

A 键：跳跃。按下、A 键可以滑行。

B 键：攻击。

方向键：操纵主角行动、上下梯子。

暂停键：调出指导画面。画面中，P 代表主角的生命值；头像后的数字代表游戏次数；E 代表主角具备的能量，能量值越大，攻击力越强。

③调用机器狗

主角在战斗中，可以使用机器狗作帮手。机器狗的背上有弹簧装置，主角跳到狗背上，就会被弹簧高高弹起，从而可以登上高台、跳上绝壁或获取高处的宝物。

调用机械狗的方法：按暂停键显示指导画面，这时按左键，画面中的 NEXT 字样闪烁，再按 B 键，又出现另一画面，画面中的 RE 字样代表机器狗的生命值，此时按右键，就调出机器狗（按左键消失）。再按 A 键恢复游戏画面，这时主角变成红色，表示操作成功。需要使用机器狗时可按 B 键，并及时使用，否则自行跳走。机器狗用完后，按下列操作退回：按暂停键，再按左键，再按 A 键，最后按右键，再按 A 键。

（2）宝物介绍

闪光丸：增加生命值。

带圈闪光丸：相当于五粒闪光丸。

能量块：加强攻击力，可连续射出子弹。

人头像：增加游戏机会。

宝桶：将之击毁后可得到宝物。

（3）敌头目介绍

八关的关底头目就是八名洛克人，分别介绍如下：

①电火花人（SPARKMAN）：他手持电极棒，放出一个巨大的电弧团，浑身可向四周发射扇形散弹。

②蛇人（SNAKEMAN）：善于跳跃，腾挪灵活，扔出毒蛇作为攻击手段。

③针人（NEEDLEMAN）：能跳到空中向下射针，落地时又掷出长铁链攻击。与他格斗时不可靠得太近，以免被铁链所伤。

④坚硬人（HARDMAN）：以掷铁镖作为攻击手段，还能跳上空中再猛扑下来，落地时使大地为之震动。

⑤陀螺人（TOPMAN）：其外表似陀螺，动作敏捷快速，掷

陀螺袭人。与他格斗时要贴近攻击。

⑥影子人（SHADOWMAN）：善跳跃，头上闪烁时就发出飞镖旋转攻向主角；冲撞也是它的一种攻击方式。

⑦双子星座人（GEMINIMAN）：可变身为两人，均具有攻击力；跳得极高；能发射激光束。

⑧磁铁人（MAGNETMAN）：其特点是具有磁性，以头上的磁铁产生磁场攻击主角。

主角每击败一名洛克人，也就有了他的本领。按暂停键时就显示出已被征服的洛克人的代号，用方向键选择，按A键恢复游戏后，就可以使用洛克人的本领攻击敌人。

87.《**希特勒复活**》（TOP SECRET）

这是一部容量为256K的单人玩战斗节目，由CAPCOM公司于1988年出版。

（1）纳粹组织的绝密计划

198×年下半年，在清理第三帝国的档案文件时，意外地发现了一项“希特勒复活绝密计划”，这项计划是交由二次世界大战后隐藏下来的纳粹组织执行的。“复活计划”被发现后，立刻报告了联邦军总部，总部迅速派出了特工人员进行侦察，并潜入了纳粹组织的基地内部。从侦察到的情报表明，那项罪恶的计划正在执行之中，情势万分紧迫。为摧毁这项罪恶的阴谋，使人类免遭战乱。联邦军总部派出战斗英雄“斯巴”，向纳粹组织的秘密基地进发……

（2）战区图的运用

标题画面显示时，按启动键再连续按A键就出现一幅战区（AREA）分布图，一共有19个战区（相当于19关），互相之间有线路连通。战区中的1～12区（白色区）为“战斗区”；13～19区（红色区）为“中立区”。在战斗区中，将与敌方发生战斗；在中

立区中，一般只要不主动开枪并持有通行证，就可以安全通过，并获得某种战斗装备。此外，在战区之间移动时，还可能中途与敌军遭遇，那时也要发生战斗。

运用方法：图中有一架直升机，反映斯巴的行踪，直升机驶向那里，主角就在那里战斗。当出现战区图时，先按 A 键至出现“おりる（下落）和“いどう（转移)”两项日文为止。然后先调箭头指向“转移”，按一下 A 键，图中的某战区就闪亮，用方向键可以更改闪亮区（也就是更改直升机的朝向)，当选定战区后再按 A 键，直升机就驶往该区，表明战区（关次）已选定。若直升机在移动时，与图中的绿色战车相遇并出现“ENEMY”的字样，表明与敌军遭遇，将发生额外的战斗。

(3) 装备选择

主角可拥有的装备有三类：武器、特殊武器、防具和通讯机等。

a) 六种武器：按武器图中排列的顺序依次为：

标准步枪——主角最初持有的武器，单发射，射程较长。

火箭炮——攻克第 5 区后获得。单发射，射程远，威力大，尽可能采用。

散射枪——攻克第 4 区后获得。发射四路散弹，杀伤面积大，但射程短。

机枪——从第 18 区中获得。可连续发射，杀伤力大。

三向枪——攻克第 9 区后获得。子弹向上、下和前方三路发射，威力大，但射程短。是轰开敌方设备的铁墙的必要武器。

强力炮——联邦军的最新兵器，威力巨大。从最后一关（第 12 区）的联邦军特工处得到。一发炮弹就可将希特勒乘坐的直升机击毁。

b) 五种特殊武器：按顺序依次为：

照明弹——在黑暗处发射使用，可起照明作用。

体力恢复剂——可将生命值充满，每关只能使用一次。

通行许可证——持之以通过某些中立区。

铁靴——可用于跳越时踢倒敌人。

连射装置——使武器快速连续发射。

c）三种防具：按顺序依次为：

十字架项链——配备后可承受一次敌方子弹的攻击。

钢盔——配备后可承受三次敌方子弹的攻击。

防弹背心——配备后被敌方攻击时，可使损伤作用减半。

d）四种通讯机：按顺序依次为：

红色机——战斗开始时就持有。适用于1、4、5、13、15、16战区。

绿色机——从第16区获得。适用于2、3、6、14战区。

蓝色机——从第14区获得。适用于第7、8、9、17、18、19战区。

黄色机——从第15区获。适用于第10、11、12战区。

装备的选择方法：战区选定后，用方向键调箭头指向“下落”；再按A键，即可依次出现武器、防具、特殊武器和通讯机的选择图。每出现一幅选择图时，就可用方向键进行选择，选定后按A键（B键为取消），再选EXIT，再按A键，又现出另一幅选择图。每次被选定的四种装备图形罗列在长方框中。最后按启动键或A键进入游戏画面。

（4）基本按键操作

A键：投掷铁钩。

B键：攻击。

启动键：使用特殊武器。

方向键：操纵主角行动，下蹲，进出门，开电梯和操纵铁钩的投掷方向等。

选择键：使游戏暂停，并显示作战指导图。

(5) 万用铁钩的使用技巧

主角在战斗中，只能行走而不能跳跃，攀登腾越等完全依靠主角携带的万能铁钩，使用它，可以做出很多简单的和高难度的动作。

a) 投掷铁钩：只按 A 键为向斜上方投出；按 A 键并配合方向键，可向上方和向横向投出。投钩动作不论身体在地面或在空中都可以实现。

b) 收缩铁钩：铁钩投出后，对一般的物体均可钩住。钩住后再按 A 键，可使铁钩收缩并带动主角的身体离开地面或横向快速拉动。当铁钩钩住上方物体时，按 A 键和上键可使主角翻上平台等。

c) 摘钩：当钩住上方物体时，按下键就可脱钩使身体下落。

d) 荡越：用铁钩斜向或横向钩住物体，再按左键或右键，就可以使身体悬空悠荡，当荡至适合位置时按下键，主角就可以荡越出去一段距离再落下。在脱钩后落地之前，还可以在空中转身或不转身再次投钩，使荡越动作连续进行。

e) 移开障碍物：用铁钩横向投出，可将石块移开。

f) 远处取物：将铁钩向远处投出，可抓取宝物。

g) 拒敌：用铁钩横向击打敌兵，可使之无法靠近。

铁钩运用的技巧极为重要，这是攻关成败的关键。

(6) 战术要点

a) 攻关的顺序是有一定限制的，在没有得到必要的装备或装备选择不对时，就无法攻入某一关。

b) 由于攻关的过程长、难度大。因此要设法将生命值和游戏次数加足，并及时加以补充。加足生命值的方法是：不断击杀敌兵以取得子弹，已取得的子弹数显示在指导图（按选择键）中 L 字母右方的斜线上；斜线下的数字为增加一颗生命值时需要收集的子弹数，当斜线上下数字相等时，就增加一颗生命值，如此可将

生命值加足至最多八颗。增加游戏次数（P）的方法：有意地与敌军在中途遭遇，并击杀持盾的敌兵或战车，都可以得到鹰形标志。鹰形标志收集的数量在指导图中以C表示，当C值每增加10时，游戏次数P就增加一，如此可使游戏次数始终保持一定的余量，以实现“原地接关”。

c）每关中的通讯室都必须进入，否则不能攻克此关。进入通讯室后，向右行走一段，画面中即现现“交信（取情报）”和“盗听（窃听情报）”两项文字，代表两种行动方式。若选前者（用选择键调箭头）再多次按A键，画面中只显示指导作战的文字，显示完毕后，主角可从原入口出去；若选后者再按A键，则窃听到情报后就有大批敌兵不断涌出，势必发生战斗。由于窃听到的情报均以日文显示，故在实战中可只选“交信”方式。

（7）攻关技法详解

本节目的攻关过程相当长，而攻关的路线是否正确，这是至关重要的，故在下面突出说明这一点；至于战斗细节则从略。

①第1区（01 AREA）

进本关之前，主角只能拥有常规炮和红色通讯机。

进关后先登第一座高塔，至顶层后进门“交信”，然后从高塔的第三层的右端向信号塔掷铁钩，藉以荡越到第二高塔。从第二高塔的顶层门进去，进入一条竖向通道。通道中有左、右两个升降台，登上右方的升降台后，按下键使之降落到第二个横道处，从横道的门进去交信出来后，就径直穿过电梯向左，使用铁钩进入左面的横向通道，然后向左进攻。途中将遇到高压放电柱的阻隔，可挂铁钩将身体升起后用炮将放电柱击毁。

从横通道最左端的门进去，就到达关底。这里是敌方的动力室，室内有敌兵把守，主角先向右行，画面上就出现情报文字，不断按A键至文字消失，然后立刻投入战斗。可先从底层向右攻，抵右端平台下后，左右射击，将已出现的敌兵消灭一部分，然后登

上二层平台，一面消灭冲过来的敌兵；一面向右方的动力器轰击。至动力器炸毁后就通过了第一区。

通过第一区后，装备表中增加了“体力恢复剂”，可供选用。

②第 13 区

这是中立区，主角向右前进，行进中绝不可开炮，否则将遭到守卫人员的攻击。沿途经过几座楼房，从第一座楼房的门内取得炮弹；从第三座楼房的门内取得照明弹。然后从右方出关。

③第 3 区

进入本关前，要从装备表中选配照明弹。

关前有三块巨石封住洞口，用铁钩可将它们打掉。进洞后，里面一片昏暗，场景依稀可辨，但看不见敌兵和房门，因此在必要时需打出照明弹。刚进洞的横道中有齿沟，需用铁钩荡越前进。到横道的右端后上第二层平台，移开右端的三块巨石后，入门交信。出门后一直向上攀登（左端只有“POW”，可不取）到达土台的边缘。土台上有一个小人标志（增加一次游戏机会），但很难获取，不如舍弃。右方，需要越过多个小平台（其中白色的可以落脚），跳越之前必须打出照明弹。到右端后再向上登上几层平台后，就到达动力室的门口。

动力室内是一名持盾使弹性链的敌兵把守。从正面攻击他无济于事；从背面又很难打着他。因此，主角只能在室内上下左右腾越，趁引诱敌兵离开并分散他注意力之际，向右端的动力器射击。

打通本关后，装备表中又增加了“散弹炮”供选用。

④第 5 区

进入本区前，要配备“散弹炮”。

本区中是一座高层建筑物，主角要从底层一直攀登到顶部，才能进入动力室。敌通讯室一共有两间，分别设在三分之一和三分之二高度的地方。攻占高层建筑的过程可以分为三个阶段。

第一阶段：从底层至三分之一的高度处。攀登的凭藉体是水泥台、钢架和伫立的信号灯等。层间除有敌兵把守之外，尚有悬挂的蓝色钢球，要引发它们落下后滚走。当被钢球撞着时，要迅速转身可以解脱，以免被撞落台下去。最后进第一通讯室交信。

第二阶段：至三分之二的高度处。攀登这一阶段的主要障碍是一些发射电火花的飞行器。突破的方法是尽可能快速攀登，使飞行器来不及动作。若攀升受阻时，就要引诱飞行器移开，再俟机攀登，必要时也可以用炮将飞行器击毁。最后进入第二通讯室。

从第二通讯室出来，先不要再急于向上攀，要利用该处的环境不断击毙降落的敌伞兵，以收集子弹，使主角的生命值增加至最多八颗，使拥有更充裕的生命力攀登新的高度。

第三阶段：这是具有多层平台和弹簧装置的一条竖向通道，通道中不断有敌伞兵降落，要巧妙地躲避，并藉平台和弹簧装置不断向上，到顶层后就可进入动力室。

动力室内，有一架悬空的飞行座，向前方发射散弹，可绕到它的后方去，用炮将之击毁，然后轰击动力器。

动力器被击毁后，就通过了第五区，装置表中又增加了“火箭炮”武器。

⑤第 16 区

这是中立区。进入本区的重要任务，就是要从第一座楼内取得绿色通讯机，以供下一步的攻关需要。从第三座楼内只是获取情报，出门后可将机械车击毁，再迅速冲出去。

⑥第 2 区

进攻前必须配备绿色通讯机，其他装备可任意选择。但为加强攻击力，武器类中不妨选用刚从第 5 区中获得的火箭炮。

进关后，从有敌兵防守的碉堡的门进去，到达一处庞大的地下室内。室内的前一段有地下水流淌，你可以乘水流上前进；也可以吊起身体避免被流水冲走，再找一个适宜的地方向上攀登。在

向上攀登过程中，将遇到两部起重车的冲击。用一发火箭弹将起重车击毁，紧接着发射炮弹将从车上跳下的司机击毙。然后向左上方前进，在击毁前三辆起重车后，就可进通讯室交信。

从通讯室出来，要向左利用两次荡越（不落地挂钩三次），进入地下室的左部。左部是很深的竖井，有左右两个竖通道，要进入左竖道的第一横道中，就可找到进动力室的门。

动力室内只有敌兵，按照攻击第一区动力室的方法作战，就可将动力器击毁。并得到十字架防具。

⑦第 3 区

必须配备绿色通讯机。

攻关要点：

a）先要通过两段雪地，在上面行走将下陷，只能挂树干过渡。

b）凡地层局部抖动之处都有食人植物，它们不怕炮击，需当它们未露出地面时迅速通过。

c）山的左上角有进入山内基地的门，当看到门洞后，就从山的最左面向上攀登，比较容易成功。

d）进门后，驾最右面的电梯下落（此处可操纵电梯起落击毙敌兵以补充生命值），至左方出现相邻电梯处停住，然后不停顿地向左行，相邻电梯自动下降，使主角恰好落在通讯室的门前。然后入室交信。

e）出室后，向右荡越，一直到达最右面的电梯上。再乘此电梯下落，当降至一定高度时，就要投铁钩挂住成排圆柱上方的钢架，然后向左荡越过几组圆柱后，就可进入动力室。

f）动力室内，是第 5 区中出现过的那种飞行座，此时主角已拥有攻击力很强的火箭炮，可从正面发炮将它击毁，然后从容摧毁动力器，通过第 3 区。并获得特殊武器中的连射装置。

⑧第 6 区

必须配备火箭炮和绿色通讯机。

a）进关后有一道铁墙阻挡，只能用火箭炮才能击毁。然后藉灯柱向右荡越，至铁桥的右端后，利用弹簧装置跳向高台。

b）从高台向右，必须利用灯柱，以高超的荡越技巧，才能到达另一座高台。第一次荡越是从投掷飞行器的敌兵处开始的，先越过两个灯柱，后然间隔挂跳至一个灯柱的最右一个，由此释放挂钩，就落到一座碉堡上。

c）必须进入碉堡的门内再出来，右方才显示出可以继续荡越的铁架和灯柱。由该铁架向右，要乘一座红色的空中浮台，到达右面的高台。

d）高台的顶端就是动力室。为层层向上攀登，需注意：第一，弹簧装置可用于弹跳，挂住弹簧装置后，按A、上键，可翻越上另一层；第二，层间只有绿色的楼板和弹簧装置可以挂住铁钩；第三，滚动的圆球和刺球是由三个敌兵投入的，它们有一定的滚动规律，用铁钩悬起身体是躲避球滚过来时的唯一办法；第四，被刺球撞着将损耗生命值，被圆球撞着则只影响行进，故应以躲避刺球为主；第五，最后的攀登需从最右端实现，到顶层后击毙投球的敌兵，就可进入动力室。

e）动力室内，是一个使用横向弹性钩的机器人把守，它的正面不怕炮轰；从背面又很难打到它，因此不必与它纠缠，而只待它站着走向左面时，立刻跳上它的背后的平台上，直接炮轰动力器，就可以获得成功。随后获得特殊武器中的通行证。

⑨第14区

这是中立区，必须持通行证才能进入。进入此区的目的，是为了从第一座楼房内取到蓝色通讯机。此外，从第三座楼内可获取情报。

⑩第8区

必须配备蓝色通讯机；再选配火箭炮、连射装置和十字架（或不配连射装置而配体力复恢剂）。

这一区中是一座迷宫式的建筑。你按照以下的路线进攻，定能突破迷阵：

进关后就径直向上攀登，至顶层后进左门，就转入一条横道。用炮轰毁敌炮座，再进左门。出门后乘升降台驶往顶层进右门。出门后的右下方平台上，就是第一通讯室的入口。出第一通讯室后，再顺平台和浮台下落，再进入底层右方的门，又转入另一横道。从此横道的右门进入，出门后从顶层向右，就可找到石台上的一扇门，由此进入第二通讯室。从第二通讯室出来，再向右攻至右端下落，到底层后进横道中的门，出来后可见到右面有三道门，选中层的门进去，再穿过两条横道，出来后乘升降台升至从顶向下数的第二层，进门后就是动力室。

动力室内有一些持防炮盾的敌兵，难以一一消灭，可硬冲过去，然后炮轰动力器。最后得到特殊武器中的铁鞋。

⑪第9区

必须持有蓝色通讯机，并宜选火箭炮。

主角来到一条石砌的横道中，向右行从缺口处下落，又到达另一条横道。再向右见多层平台后就向上攀登，至顶端后再向右向上，来到有小车运行的多层平台的下方。先进入左面的通讯室，然后乘小车向右行进。必须掌握乘小车运行的诀窍，否则有可能车毁人亡。方法是：从底层选择上方设有尖刺的地方向上攀登，然后悬吊在第三层的下方，待第二层的小车运行过来时跳落到小车上，再随小车运行到右端后随车跌下至下方的小平台上，此时要及时投出铁钩挂住上方的平台，翻上此平台后又可以向右行进了。当行进到右端后从平台一直向上攀登，到顶部后就可以进入动力室。

动力室中是一些扔爆破弹的敌兵，冲到右面去，将动力器击毁，通过本关后，主角可得到三向枪。

⑫第7区

必须配备蓝色通讯机和三向枪。

关口有一道铁门，只能用三向枪才能击毁。然后顺土台攀至顶上，就可见到几座伫立的铁塔。从右面的第二座铁塔向上爬，至顶端后按上键，就可进入隐蔽的通讯室。从通讯室出来后，就要向左藉铁塔上的灯柱和横架电线上的白色接点，用空中连续荡越的方法渡至最左端，随后进入动力室。

动力室内，又是那种在第 6 区中出现的使用横向弹钩的机器人；右面的动力器还向下发射散弹。这场战斗切不可急于求成，要从动力器旁的平台右侧跳上跳下，一次一次地轰击动力器，直至将之摧毁，就通过了第 7 区，但得到不到什么宝物。

⑬第 17 区

这是中立区，需持有通行证和蓝色通讯机才能进入。第一间屋中可获取情报；从第三间屋中可发现一条通向第 14 区的秘密通道，进入通道并击退敌人的伏击，然后从出口处获得钢盔防具。

⑭第 18 区

中立区，必须持蓝色通讯机和通行证。

从第一间屋中获得冲锋枪；从第三间屋中取得情报。

⑮第 19 区

必须持有通行证和蓝色通讯机。

本区虽是中立区，但进关后遇到的红衣军官却蛮横地动武，主角被迫还击。从本区的第一间屋中取得子弹；从第三间屋获得情报。

⑯第 15 区

中立区。必须持有通行证进入；并配备三向枪。

第 15 区内有一道铁墙，必须使用从第 9 区中得到的三向枪才能击毁。从本区的第一间屋中可得到小人标志；从第三间屋中取到黄色通讯机，这是攻击本节目的最后几关必须具备的。

⑰第 10 区

必须配备黄色通讯机。

a）进关后到横道的右端（刺板前）时，必须向左挂住立柱后荡起，再转身脱钩抓住上方的平台，也就是空中转身荡越法。从本关开始，就需要使用这项技巧。

b）从横道攀至顶层后再向左，到达流水区。为通过中间的隔层，必须引出第二间隔处的水流，然后踩着水流下落，至隔层处下蹲，就可以钻过去。从流水区的左端下落时要注意及时进入左横道，再入通讯室。

c）出通讯室后，从平台的左端向左挂住立柱，悠荡一阵后，就可见到左面有一个红色浮台在移动，适时跳落到浮台上，就可以渡过刺板区。但需注意乘浮台左进时必须下蹲。最后经过红色区域后，就可进入动力室。

d）动力室内是一架从前出现过的飞行座。按前法击毁动力器。可获得 1UP 的奖励。

⑱第 11 区

必须配备黄色通讯机。

a）本区的前段是一片地下火区，只能利用天花板荡越过去。方法是先乘上第一个红浮板，然后向左投钩挂在最低的天花板上，再转身向右多次荡越后，就可落到平台上。从平台层层上攀，至顶端后向右进入通讯室。

b）出通讯室后，再向左利用上方排列的圆柱一直向左荡越，就到达动力室的门口。这一段的难度很大，几经冲刺，方能成功。

c）动力室内，上方有发射激光的机座，下方有敌兵，动力器也发射散弹。若使用火箭炮，就容易得胜，之后得到防具中的防弹衣。

⑲第 12 区

这是最后的一个战区。决战的时刻来临，你必须配备黄色通讯机，再带上火箭炮、体力恢复剂和防弹衣。

本区也是一座迷宫式的建筑，有两个通讯室和两个动力室，随后还有：复活实验室”、巨型喷火炮车和直升机场等。

a）攻取通讯室和动力室

进关后，即乘电梯向下，遇第一横道停住，进右门便是第一通讯室。出室后再进同一层的左门，到达放电平台。每层放电平台的最端部都可以暂时歇脚，藉此逐层下降，至中段时遇右门进入，便是第一动力室。出室后继续向下，到底层后进右门，转入一条横道，顺横道向右经过电梯和第一组放电圆盘（由于第一动力室已被毁，放电停止）后，到右端乘电梯下落至第二层，进左门便是第二通讯室。出通讯室后，乘电梯向上返第一层，进右门后又是另一组放电平台。一直向下落至最底层（中段的门不进入）后，进右门就是第二动力室。出动力室后，重新攀回最上层，进门后乘电梯至底层，再向左攻，经第二组放电圆盘后到左端乘电梯下落至底层。然后向右荡越通过刺板，进右门后就来到“复活实验室”。恰在此时，复活实验已经成功，只见“复活器”一阵闪亮后，希魔竟然从里面走了出来，但又随即逃逸。

b）击毁巨型喷火炮车

希魔逃逸后，一辆巨型炮车出现。不击毁这辆炮车，就无法追击逃走的希特勒。

敌炮车上有四个竖向喷火筒和一个横向喷火筒，间歇地喷发巨大的火焰柱，从而有效地阻挡主角向车上攀登，使车顶上的黄色要害部位免遭攻击。

攻击炮车的技巧：先跳上炮车左方的踏板，再向右上方投钩挂住第二竖喷火筒，然后荡向右方，再迅速转身脱钩又向右上方投钩，再次挂住第二喷火筒，待炮车驶向左方时，迅速攀上第二喷火筒，借上攀后的弹力，迅速向右上方投钩，挂住黄色部位左面的方箱，立刻收缩铁链至适当长度，使主角挂在链上以轰击黄色部位。随后车向右行，主角又被摔脱，需要再次攀登。

击毁敌炮车的战斗非常艰难，你必须有百折不挠的精神。当黄色部位被火箭炮击中约20多次后，敌炮车被摧毁。

c）击毁希魔乘坐的直升飞机

敌炮车被击毁后，主角追踪至一条横向通道，荡越过一条缺口后，向右就到达横道的终端，前方已无通路。与主角会合的潜伏特工告诉说，希特勒已登上直升机意欲逃跑，必须火速追击。但停机场在那里呢？主角从横道的右端挂钩荡出后下落，竟发现机场就在下方，但主角一落地就被直升机的机枪打倒，这种进攻方法将屡试屡败。取胜决窍是：当主角从空中下落至与机舱口平行时，立刻打出一发火箭弹。只要击中机窗口，直升机旋即爆炸，希魔也随同被炸死。

d）脱出敌基地

敌基地将在60秒内爆炸，必须尽快撤离。主角迅速顺平台向上鏊登，但接近顶端时被一名可多向投弹性钩的敌兵困住，非常难以脱身。解脱的诀窍：先登上敌兵上方的左平台，再趁适当时机从平台的右端跳落到敌兵头上，借敌兵投钩的弹力将身体弹起，再迅速钩住右上方的平台，就可以脱出敌基地了。出基地后是一片旷野，先向右行一段，再向左最后出关。处在小岛上的敌基地随即爆炸，英雄乘直升机在爆炸的火光照耀下胜利返航。

艰苦的战斗终于结束了，反纳粹英雄取得了辉煌的战果。主角和他的战友被群众高高举起，人民欢庆胜利！

（8）节目评价

这部出版年代较早的节目，却是一部精品，其设计之精细和慎密，实不可多得。建议游戏技法熟练者接触一下这部节目，将会有切身之感受。

88.《**冒险岛**》Ⅰ**代**（ADVENTURE ISLAND）

《冒险岛》Ⅰ代是一部神话类战斗节目，容量为64K，　单

人玩模式。

游戏节目中的主角叫做“高桥名人”，他为了救出被“曲拉魔王”劫走的“田娜”，经历了8大关（32小关）的冒险战斗，克服各种障碍，最后才能救出田娜，凯旋而归。

（1）恐龙蛋中的宝物

战斗途中都有恐龙蛋，将蛋打破，就可以得到藏在其中的宝物，计有：

①石槌：最先出现的宝物，主角用它作为基本武器。

②滑板：踩上滑板后，行进速度加快，还可以承受敌方的一次打击，按左键可使滑板刹住。

③小蜜蜂：带着小蜜蜂前进，主角便所向无敌，但有时限。

④茄子：有毒的食物，吃了后体力会逐渐消耗，不可上当。

⑤牛奶：使生命力达到顶点。

⑥黄花：使食物的分数增加一倍。

⑦魔法果：可用以打掉敌方的障碍，如石头、滚球等；飞出的距离出比石槌远，最适合于攻击远处的敌人。

⑧红色牛奶：吃到后使体力大增。

（2）按键操作

①A键：跳跃。

②B键：除使用武器外，还可配合A键用于跳跃。

③方向键：操纵主角行动。

④四种跳跃方式：a）按A键时，所跳高度与身高相同；b）按A、B键，能跳一般高度的两倍；c）同时按A键和左或右键，所跳的距离较近；d）按A、B、右（左）键，能跳得很远。

（3）作战技术

①主角的主要攻击武器是石槌。一面跳跃，一面扔石槌，对打倒“曲拉魔王”是非常必要的，而且跳起的高度要与魔王的脸部等高。

②主角的生命值（体力）将因碰到敌人和障碍物及时间的消逝而逐渐消耗。唯一的补充方法就是不断摘取水果。水果的种类有苹果、香蕉、蕃茄、胡萝卜和香瓜等；若还能得到宝瓶，可使水果的效用增加一倍。

③踏上滑板后，就快速自动前进，在某种情况下是有利的，但不便吃水果和取得隐藏的恐龙蛋。因此，在操作技术不熟练和对行进路线不熟悉的情况下，不宜使用滑板。

④接关法：首先要在第一大关的第一小关的最后崖端跳起，取得隐蔽的蜜蜂。以后在游戏中途死掉时，当标题画面一出现即按方向键的任意一方和启动键，便可以接关。

⑤进入奖励局：在第一大关第一小关中段的两个神柱（前面有条蛇守护）间站立片刻，就会有一浮板将主角托上天空，进入奖励局，然后凭跳跃技巧可以吃到许多水果。

（4）各关技法要点

①第一大关：第一小关以森林和陆地为主，途中可进入奖励局。第二小关是以岛之间的云海为主，云中有章鱼和箭鱼，岛上有胖猪。第三小关是洞窟，在两种洞窟之间有隐藏的恐龙蛋，内中藏有钥匙，得到后可到某些地区去冒险或得到奖励。第四关又是森林，最后会遇到曲拉魔王。

②第二大关：敌人比第一大关多而难对付。其中第一小关是云海和岛，有些云会往下掉。第二小关是洞窟，要躲避岩石的袭击。第三小关是洞窟和山崖，在结合部可取得钥匙，便能坐上第三块地，有希望得到奖励。第四小关又是森林和山坡地，敌人有蜘蛛、胖猪、火球、狼和滚动的石球等，最后又是魔王。

③第三大关：第一小关是洞窟；第二小关是山坡；第三小关是云海和岛；第四小关是森林和山坡。

④第四大关：第一小关是森林山坡，与第一大关中的类似。第二小关是楼梯般的山，在这里食物奇缺。第三小关是冰洞窟。第

四小关是森林和山坡。

⑤第五大关：第一小关是岛、云和海，当第一段陆地通过时，如能获得钥匙便有希望得到奖励；第二小关是山崖和洞窟；第三小关是冰洞窟；第四小关是森林和山坡。

⑥第六大关：其中第一小关是云、海和岛。第二小关是洞窟，若在洞窟中央的崖石右侧等候，云就会带领主角去获取奖励。第三小关是山。第四小关又是森林和山坡，最后遇到曲拉魔王，砍中他18次就可取得他的首级，他带着下一关的脸部逃走。

⑦第七大关：其中第一小关是冰洞窟。第二小关是陆地、海、云和岛。第三小关是山崖和洞窟，在刚进入洞窟时可获奖励。第四小关是森林和山坡，进入坡地遇到的第三只胖猪是宝瓶所变。如向本关的魔王砍中20斧，就可进入最后大关。

⑧第八大关：第一关是山地，若能带着茄子到达终点可得5000分奖励。第二小关是云海和岛，这里将有20条飞鱼，若没有石槌便无法通过。第三小关是洞窟，这里的地全部会动，敌人数量虽然减少了，但要注意障碍物。最后一小关是森林和山坡，在森林中央出现的狼的背后打出控制盒，取到后可得1000分。在山坡上左边的火球即宝瓶所变，在遇到火球的瞬间，应立刻按左键，才不致冲上右侧的火球。最后与曲拉魔王决战，若能砍中他22下，就取得决战的胜利。魔王失败，田娜获救。

（5）节目评价

《冒险岛》与《趣级玛莉》的特色相近，游戏趣味是无穷的，但要将节目彻底打通，却非易事。

89.《冒险岛》Ⅱ代（ADVENTURE ISLAND Ⅱ）

这是《冒险岛》Ⅰ的续集。节目容量增至160K；主角也是高桥名人。但在“Ⅱ代”中，主角有恐龙、翼龙和海豹等神奇动物的帮助，探险活动更加新奇有趣。

（1）神奇动物

主角在探险过程中，如果得到某些特定的扑克牌，就会有神奇动物出现，主角可驾乘它们前进，更加显得威风和得力。

①得到“黑桃牌”：出现紫色恐龙，它除了可在陆地中行走之外，还能涉浅水行进。

②得到“红桃牌”：出现蓝色恐龙，它只能在陆地上行走。

③得到“红方块牌”：出现海豹，它在陆地上行走较慢；跳跃高度也不大，但在深水中潜游时快而敏捷。

④得到“黑梅花牌”：出现翼龙，驾乘它可以在空中飞行，有助于通过某些艰险地带。

以上四种动物，除海豹外，都具有攻击能力，特别是恐龙，攻击威力最强。为使神奇动物向敌人发动攻击，可按B键实现。

（2）快跑技术

当主角徒步或驾乘动物前进时，只要按住左或右键再加连动B键，就可以跑得更快。

（3）跳关、接关

前进中，当听到某些地面有异常的声响；或用石槌打击树干等部位出现异常声响时，就在该处跳跃，可发现一只恐龙蛋。将蛋打破后先取得钥匙，就会出现云块、圆木排或者刺板，它们都具有神奇的功用：

①登上云块后可进入云层，向右是一些弹簧座，从弹簧座上连续向右跳跃（用方向键操纵），可以吃到很多水果，最后是一只鸡腿。②乘上圆木排就可到达密室，从中可得到大翼龙赠送的无敌密蜂或神奇的动物。③登上刺板也可进入密室，密室中的翼龙将问你：“SOULD YOU LIKE TO SKIP THIS ISLAND?”意思是：“你想跳越过这个小岛吗?”，若想跳关，则选“YES”，否则“NO”，再按A键。

在第一大关的第二、三小关的两块石头之间；第三大关有青

蛙的树前等处都可打出钥匙。

接关的方法：当显示“GAME OVER”后，选“CONTINOE”，就可以接关，次数不限；但只限于大关。

（4）宝物的储存及取用

战斗过程中，通过打碎恐龙蛋，可以得到石槌和多种神奇动物，这些宝物可以储存起来或按需要取用。在每一小关的开始前，都出现“项目选择（ITEM SELECT）”画面，画面的左方为宝物表，自上而下依次为紫龙、蓝龙、海豹、翼龙和石槌。按B键可以将获得的宝物存入（CANCAL）；按方向键选择宝物后再按A键，可将宝物取出（DECISION）供作战使用。最后按启动键。

（5）探险须知

①岛上散布着一些恐龙蛋，打碎后可取得宝物。当恐龙蛋位于悬着的位置时，要先用武器将蛋击碎，再去取宝物。若直接用脚踢，就可能丢失宝物。

②主角在行进中，与《冒险岛》I代相同，也需要不断吃水果以补充能量(能量值显示于画面的上方)。若能获得标有M字样的药瓶，就可将能量加满；若吃到鸡腿，则除加足能量外，还奖励2千分。此外，吃到小蜂后则降低能量；吃到大蜂则无敌。每过一关后，剩余的能量值均自动折合为得分；得分增加两万，可增加一次游戏机会。

③每进关之前，要配备石槌；并根据需要选配神奇动物。但需潜水时则不能选海豹之外的动物，否则会被淹死而白白丢失。途中若重复获得已拥有的宝物时，节目会自动给予储存。

④每通过一关后，出现一次挑选鸡蛋的游戏（CHOOSE AN ECG)。画面中有很多鸡蛋在旋转，主角跳起碰碎一个，就有50、100、200、1000分或1UP的奖励。一般情况下，从画面右方击碎鸡蛋，获奖高一些。

⑤紫龙和蓝龙的攻击力都很强，它们能破坏石槌所不能击碎

的大、小石块。

⑥本节目一共八大关，第一大关包含若干小关。每一大关的关底都有一种怪物，若不能在一次游戏机会内消灭它，怪物可能逃跑，于是又增加一小关，直至追上怪物并将它消灭为止，才能通过该大关。

（6）节目评价

本节目与《冒险岛》I代相似，不属于激烈打斗型的节目，玩起来是另一种趣味；但难度却比一般打斗型节目的难度还要大。

90.《**忍者龙剑传**》**Ⅱ代**（NINJA RYUHAYABUSA Ⅱ）

《忍者龙剑传》是一部战斗类的系列游戏节目，至今已出版了三集。其中的第一、三集由TECMO公司于1988年和1991年出版；第二集由NTDEC公司于1990年出版。节目的容量都是256K，单人玩模式。

（1）故事内容

《忍者龙剑传》中的主角是一位名叫“哈雅布沙（HAYABUSA）”的青年，人们称他为“龙之忍者”。他英俊潇洒、武功卓绝而又嫉恶如仇。

《龙剑传》的第一集中，龙之忍者为报杀父之仇，打倒了被称为“凶魔天帝”的“邪鬼王”，并与追寻宝物的CIA（美国中央情报局）的女特工艾琳（IRENE）相遇，两人倾心相爱。在第二集中，邪鬼王再度出现，他并没有被打死，反而劫持了艾琳，妄图以少女的鲜血祭剑，以获取无边的魔力。忍者再次与邪鬼王作斗争，其间并得到另一名CIA特工罗伯特（ROBERT）相助，最后得以打败魔王，救出艾琳。第三集中，出现了一个假的龙之忍者——N2SH，这是邪恶的TXC研究所所长干的勾当。TXC研究所是专门从事异形生物体研究的机构，其研究计划对地球和人类是极大的威胁。忍者首先揭露了N3SH的真面目，然后追击潜逃

的所长直至“亚空间”，最后将他击毙于太空战舰之中，为地球赢得了和平。

（2）主角的基本动作及绝技

①跳跃：按A键。

②挥刀攻击：按B键

③操纵主角的行动方向：按方向键。

④使用忍术：

a）发射铁蒺藜和回旋镖：主角处于站立位置时按B、上键；攀附在物体上时按B键加左或右键。

b）使用其他忍术：在任何位置时均按B、上键。

⑤攀附术：主角只要跳到墙面和屋住等物体上，就可以攀附住，然后按上、下键就可以沿壁升降；也可用A键和方向键配合，在两壁之间攀跳。

⑥滑落术：从屋顶等高处向边缘缓慢行走，至身体自然滑落时，立即按左或右键使主角转身抓住侧壁，然后就可以沿壁下落。

⑦登顶术：为登上房屋或柱子等的顶部，可以采用攀缘术爬至对面的高处，然后反跳至顶部；也可以从侧壁直接登上顶部。后一种的操作方法是先按A键加上、右键或上、左键，使主角跳离侧壁，再迅速反方向按键，就可从侧壁直接跳上顶层。

上述⑤、⑥、⑦三顶绝技，在攻关时使用极多，必须掌握并运用娴熟。

（3）主角使用的忍术

①使用忍术的条件：要使用忍术必须具备“忍术值”。忍术值在画面的上方以“忍”字后面的数字表示。它由两部分组成，斜线下的数值称为极限值，斜线上的数值称为拥有值。前者是节目中给定的，但也可以通过取得“宝卷”而增加；后者在游戏开始时定为10，以后若获得一个蓝色忍字标志，数字又可增加10，若获得红色忍字，可将拥有值加满至与极限值相等，以后再获得忍

字，拥有值也不能再增加了。当使用不同的忍术时，拥有值将有不同的消耗量，直至不能再使用忍术。因此，战斗中要不断补充拥有值；反之，当拥有值已加满后，要适时使用忍术，以加强攻关能力。

②忍术的种类：a）铁蒺藜：是一种暗器，每次游戏开始时就拥有，发射一次消耗五个忍术值。b）回旋镖：也是一种暗器，发出后可往返飞行，一次消耗 8 个忍术值。c）斜下火：使用时主角向斜下方投出一团火球，一次消耗 8 个忍术值。d）斜上火：使用时向斜上方投出一簇火焰，攻击范围很大，一次消耗 8 个忍术值。e）护身火：使用时有一圈火焰围绕着主角身体旋转，既可护身也可以烧敌人，但使用时限只有五秒，一次消耗 15 个忍术值。上述五种忍术的拥有标志表示在画面的上方中间部位：每拥有一种新忍术后，原忍术就失去，因此要有选择地获取忍术。

③获得忍术的方法：在游戏画面中，常可见到一些红色宝盘悬挂在空中，主角击中宝盘后，就出现忍术标志或其他游戏标志。攻关时可按需要获取，但要注意，标志的停留是有时限的。

（4）游戏标志

除上述几种忍术标志外，尚有以下几种其他标志。

①蓝色的忍者头像：取得后增加一次游戏次数（P）。

②红色的忍者头像：取得后主要出现分身，最多可有两个。分身不怕敌方攻击，但可以打击敌人，并可以与主角的原身同时使用忍术。将分身配置在侧面或上方，可发挥出特殊的战斗作用。分身的使用期限决定于主角的原身受到敌方的打击程度。

③宝卷：其形状犹如一卷国画，取得后可增加忍术极限值。节目给定的初始极限值为 40，最多可增至 100。

④宝瓶：取得后可补充主角的生命值。〔画面上方：NINJA（忍者）”后的方格为主角的生命值；“ENEMY（敌人）”后的方格为关底敌头目的生命值〕。

⑤红虫和蓝虫：获得蓝虫可增加一千分；获得红虫可增加二千分。每达到 2 万分可增加一次游戏机会。

（5）接关

本节目给定的游戏次数为九次（P＝9），用完后按启动键可无限次接关。

但是，节目的某些关有多组分隔开的版面，当 P 尚未用尽而生命值已耗尽时，节目将自动从攻关失败的该组版面接关；若在出现“GAME OVER”后按启动键接关，则都是从关头开始。因此，当某关的版面多且难度大时，一定要在 P＝9 时从关头开始挺进，必要时可采用“自杀”的手段。这样可尽量避免攻关时半途而废。这项技法的使用在本节目中至关重要。

（6）攻关技法详解

《忍者龙剑传》共有七大关，节目中以第一章至第七章表示。从第二大关开始，每一大关中尚包含有小关。

①第一章　急袭

楼群显示在画面中。主角从一座高楼的顶部向右前进。敌方的驼背人、忍者和蟹怪等纷纷出动阻击龙之忍者。驼背人行动缓慢，不主动攻击，容易对付；蟹怪探出两只利爪缓缓爬动，主角只要下蹲出刀，就可将其消灭；只有那穿红衣的忍者，出没无常，要特别当心。

进关后就可见到很多红宝盘，有的要攀上水塔才能砍着。本关的忍术极限值为 40，很容易就达到，故不要吝惜使用忍术；忍术拥有值消耗后，补充的机会也很多。

攻至右端后，沿楼墙的爬梯下去，又落到另一座楼的顶部，再沿梯下落，就到地面。地面上敌人不多，向右很快就攻至关底。

关底是火车站的入口，有一名壮汉在此把守。他行动苯拙，却力大无穷，撞击墙壁时，使整座房屋都为之抖动。战胜巨人的方法：进屋后先攀上墙壁，待巨人撞过来快触及墙壁时跳落到他的

身后，然后挥刀且战且退，再攀上另一面的墙壁，巨人撞过来时依前法跳下来攻击。如此可不使用忍术就能将壮汉打倒。

②第二章　谜

2—1：先要进火车站登上列车的顶部。列车在飞驶，主角且战且进。战斗过程中，前方常飞来恶鹰，必须看准时机将之击落，否则恶鹰将纠缠不休。前进中若不慎从车顶跌落，可沿爬梯重上车顶。当攻至列车的尾部时，从车顶跳下进入车厢，然后出关。

2—2：本关的敌头目盘踞在一座土山的顶上，要到达那里必须攀越过一系列土台，敌方层层设防，加上风力的干扰，使登山颇费周折。

要点：a）风向在有规律地变化，这从雪花飘落的情况可以辨别；要取不同的风向以适应不同的战况。b）山壁都可以攀附，并可沿壁上下；为攀附某些山壁，需采用曲折跳跃的方式。c）全关一共由三组版面连接而成，进攻时不可恋战，要利用本节目“原地接关”的特点尽快“冲出版面”。d）在敌方设防的严密处，要及时使用忍术突破。e）进入第三组版面后，可见到山壁上有一处狭窄的通道，先攀附到右侧山壁上，然后取向左吹风向跳落到通道中，再攻至左端沿左壁爬上去就达关底。

关底的敌头目高踞于一座土台之上。当主角处于土台下时，敌头目只向下投放毒虫而不下来，这样就打不着他。为诱使他活动，忍者要随着毒虫沿山壁向上爬，至一定高度后，敌头目就从土台上跳下来，忍者也随着跳下尽快出击。如此反复攻击，可将敌头目击毙。

③第三章　异形

3—1：漆黑的夜晚，主角出现在一条石铺的小路上。小路高耸出地面，中间还有断口。主角要沿着这条石路，奔向右方的一座高塔。天空中漆黑一片，只有闪电的光亮偶而照明前进的道路。

要点：a）趁闪电照亮时看清前景，平坦处可趁黑挺进，以争

取时间；缺口处需在闪电照亮时跳跃。b）当出现“鬼火”时，逃避是无用的，要用忍术或弯刀将之击灭。c）用铁蒺藜击碎红粘虫最适宜。d）到第一次出现二层台的地方时，要从上层走，以取得第一只宝瓶；到过桥后的第二座层台处时，要从下层走，以取得第二只宝瓶。e）从石路跳向桥墩时，最好点燃护身火；跳跃桥墩时要沉着，否则很容易跌落水中。f）过桥墩后，敌力减弱，可沉着应战，谨慎地攻至塔底，过木板桥便进入塔内。

3—2：从塔的底层向上共有五层，塔顶后方是关底。底层有强敌镇守，不妨强行突破直奔第二层。第二层上敌力较稀，可从容进击并获取宝物。第三层上主要是排列很密的小平台，从视觉上的印象判断，小平台是互相重叠的，但主角只要跨出任何一个平台，都将跌落台下，不可因错觉而上当；当从平台上跳进时，常有恶鹰飞来干扰，必须先站定后再迎击。第四层的情况与第三层相似，只是右端有一名舞魔圈的歹徒和一名放枪的敌人，他们将夹击主角，突破的方法是从末后一组小平台上跳下去，就可绕过舞魔圈的敌人，若不慎跌落歹徒所站的平台上，就要迅速逃往左方的平台，那里有施展功夫的回旋余地。第五层有上下两路通道，上层通路的右端的红宝盘是宝瓶，必须获得；在攻至左端登塔顶之前，要取得“斜上火”并加满忍术值，以征服塔顶的恶魔。

3—3：塔顶上有一个混身盔甲的恶魔在空中飘浮，并有规律地向下投放魔弹。主角战斗时可站在左侧凸台的前面，先施放忍术，再跳上凸台，待恶魔飞近时，跳起砍中它一刀，恶魔就会落下，主角也随即跳下凸台，向恶魔再砍出几刀，恶魔投出另一种魔弹后升空，主角也跳回凸台，准备第二次迎击。与恶魔拼斗期间，要灵活躲避它发出的魔弹。

④第四章　魔剑

4—1：主角进入地下迷宫。

迷宫中到处是熊熊的火焰；岩层的缺口处还迸发出岩浆；蝙

蝠、秃鹰、跳虫等毒物出没于迷宫中……

地下迷宫是多层结构，每一层中分布着悬台，需要跳跃前进，只要不断向右向上，尚不致于迷失进路。当从第一层进入第二层时，鬼火飞旋而来，这时要尽快经下方的两座平台跳附到左侧壁上，再迅速沿右爬梯登上第三层。在第三层上，第一只跳虫爬伏的地方很特殊：a）平台左上方的宝盘中藏有宝瓶；b）平台的右面有深沟和隔墙，乍看似无通路，但只要大胆地跳往隔墙右方的平台，居然可以成功。第二处特殊地段就是伫立于火焰层上的16根石柱，尽快跳进反而容易成功；若不慎跌落，迅速抓住石柱可重新爬上来。过石柱区后，攀壁登上第四层，就是第4—2关。

4—2：本关的特点是地面上有多处流水层，主角行进和战斗均感不便，生命值因而损失较快。此外，横向水流以竖向水流为分界线，两侧的流淌方向正好相反，涉水层时尤需注意。

渡过流水层的技法：先跳跃躲过贴地滚来的忍者后，迅速冲向竖向水流，并向前方投出飞镖，恰好将爬梯上的粘虫击杀，再顺水流跳上爬梯攀上最高处，后面追来的敌人来不及收脚将纷纷跌进深渊。然后主角再从爬梯上下来，向右攻至端部后下到另一层。第二层有三层通路，只能从最底层盘旋而上，到顶后再下落至第三层。第三层中的平台更加狭窄，还有一种可恶的猴子，它往往在主角跳跃时突然蹦出，阻挡主角前进。对这类猴子一个也不能放过，最好预先击杀。第三层的中段，对面爬梯上出有流水，这无妨，跳过去照样可以攀附上升。不久就达关底。

4—3：关底。主角落在一个有流水层的大平台上，水是从上方的一个兽头口中流下来的。兽头在洞壁上固定不动，但两只兽抓从左、右侧交替出现并向中间移动，封锁住攻击兽头的通路。这情景看来是无隙可乘，但当你看清楚兽抓的出现规律后，巧妙地攻击办法就有了：主角先站在大平台的右侧（左侧也可），待右面的魔爪缩回后，立刻攀上右面的洞壁，再从洞壁跳到小平台上，迅

速跳起攻打兽头。此时，左方的兽爪凶狠地向主角抓来，这不必惊慌，因为左方兽爪运行的终点恰好抓不着忍者，但主角也只能攻击 2～3 下后就要立刻向左跳回到大平台上去，因为右方的兽爪已气势汹汹地逼来。按此法交替攻击，直至将兽头摧毁为止。

⑤第五章　凶魔

5—1：石兽被击毙后，主角奔向迷宫的出口，残敌垂死挣扎，负隅顽抗，有一个投弹的歹徒特别凶狠，要用忍术尽快打倒他。迷宫的出口与一条地道相连接，地道的上方烈焰滚滚；石壁上装有尖刺；洞中爬着通体火红的毒虫；还有骷髅怪把守要道……由此向前，攻防战术必须细腻。地下通道一共两层，从第一层的右端向两排尖刺的窄缝中跳落，就是第二层。出第二层后进入了另一个境界——水中迷宫。

5—2：水中迷宫的上层接近水面，下面的两层全部都没入深水之中；迷宫的道路和台阶均用冰砌成，行走很滑，动作不可过猛。迷宫的第一层中，有一些巨大的蜘蛛贴伏在墙上，要先将之击落后再通过，否则会被砸着而跌落冰洞之中。第二层中没有敌人，到右端后从爬梯下落至第三层。第三层中有两处难点：a）从左端向右进，很快就到达一座较长的台阶上，了望右方，可见到露出的一截平台，绝不可冒然跳过去，要先等待片刻，待一个驼背人从平台上缓缓走出，再退回去就会自动消失，这时就可以跳过去了。但在起跳时必须处于台阶的最右端，方能越过宽阔的距离落到对方的平台上。b）当到达一座两层的台阶处后，你要准备突破前面一系列的小平台，这就要先从台阶的上层或下层取到“防身火”，点燃后不停顿地跳越小平台，直到右端后立刻爬上石壁的高处，将追兵甩掉后再爬下来。摘取两个宝盘后进门便是关底。

5—3：关底是一座魔宫，一名摩登的女妖盘踞于中间的宝座之上，宝座的两旁还有两个高台，女妖的身形忽隐忽现于三者之

间，每当她现身之前，四周飞出一圈魔弹汇集到他身上，女妖再一挥剑，魔弹又四散射出。斩除女妖的方法：a）首先要找到一身躲避“汇集魔弹”的地方，这个地方就在左侧墙壁约一人高的位置处，主角攀附此处，一般不会被汇集的魔弹打着。b）躲过汇集的魔弹后就从墙上跳落地面，此时女妖刚现身，并挥剑发出散射的魔弹，主角要俟机贴近女妖。c）待散射魔弹一过，迅速跳起刀砍女妖，这个动作必须快而及时，若稍一迟缓，女妖又隐身而去。d）砍出1～2刀后，火速退回左侧，重新攀附到左墙上，等候下一次出击。

⑥第六章　黑暗

6—1：这里是一片城堡倒塌后的残败景象；塌落的砖块后隐藏着敌人。城堡地段共分三层，攻至第一层的终端后，从右面的管道口跳下去，就是第三层。第三层中有喷火球的毒蛇，它只在原地不动，可用忍术击杀；中部的断层处有熔岩喷发，边躲避边向前进，喷发就自然消失，但对面土台上还藏着一名歹徒，此时主角正好可得到“斜上火”，用之将歹徒消灭后再跳过去。穿过废墟后，另一座魔宫就在近前。

6—2：魔宫前有一段弯曲的石铺路，勇敢的龙之忍者正沿着这条小路前进。行进的速度切不可太快，以免一时间引出过多的敌人。走完石路后就迈入魔宫的大门。

6—3：魔宫的门厅内，蛰伏着两只带翼的恐龙，口中吐出的火珠在空间穿梭般地回旋。制服恐龙的妙招：主角站在右雕花石柱的右侧地面上，挥刀连续向左猛砍，如此既可击落迎面飞来的火珠，又能砍着跳上石柱的恐龙，而主角却不会受损伤。

⑦第七章　黑暗之王

7—1：魔洞中，壁上水帘倾泻，地面和岩石呈现火红色，相映出一片神秘而恐怖的气氛。

要点：a）几乎所有的平台和竖壁都可以攀缘，要利用这有利

的条件交错攀升。b）尽可能获取忍术并发挥其作用。c）本关一共有五层，第一层的出口在洞壁旁的竖墙处，沿爬梯上去就是第二层；第二层和第四层中没有敌人，只有鬼火出没，前者的出口在左面，后者的出口在右面，不可走错。d）在第三层的圆柱区中，忍者将陷入三面被围攻之势，要尽快突破；当到达一个断层处时，要向圆柱上跳，而不是向竖墙上跳；到右端时，先打掉喷火球的怪龙后，方可登梯进入第四层。e）第五层的路程很短，而且没有断层，然强敌众多，可强行突破冲到左端就进 7—2 关。

7—2：本关的难度甚大，必须在 P＝9 时作首次冲击。全关一共包括五组版面。

第一组：进关后先从圆柱跳上多层台，向右攻至一座小平台上暂时停歇。此平台的左下方平台上有条喷火球的毒龙，并有一个操刀的敌人来回走动，要趁操刀人走到平台的右端时，向他的头上跳，藉以弹落到平台上。再向左经过石弹区后登上一座双层的大平台，由此平台跳向悬空的石柱并攀至柱顶，然后趁左下方的毒龙喷火球的暂停间歇，向左跳下去并顺手砍掉毒龙和突然出现的持刀人，迅速奔往左端，就可以爬上第二层（第二组版面）。

第二层：右面有毒龙和粘虫，不必理会，尽快攀上正上方的爬梯进入第三层。

第三层：主角首先登上一座较长的石台，要尽快通过石台，再经小平台跳到一座竖墙上。从竖墙向下落时，必须利用从左方飞来的秃鹰将主角撞进右面的平台通道中，再跳过两根圆柱和多座平台后，就可上第四层。

第四层：层中只有鬼火，从左面靠洞壁旁的爬梯迅速登上第五层。

第五层：一开始又是一座较长的石台，石台的凸处有一名投光电圈的敌人，他手持盾牌，攻防能力都很强，不能与他硬拼，只可先走到高台的边缘，引诱他冲过来挤入石缝，就可以跳到他背

后将他砍死。凹处的右方还有一名同样的敌人，主角不要急于登上高台，左右走动一下，敌人就自然消失。然后从高台跳向地面，一落地后立刻向右猛攻，以防被群敌打落到断口中。最后登上石柱，取得红盘中的宝瓶；并一定要取得地面上红盘中的回旋镖，开始决战邪鬼王。

7—3：洞窟中，邪鬼王的幻影首先出现，那是一个紫色的魔影在洞中飞旋，鬼火从它的身上相继散发出来，斗争的情势万分紧迫，容不得忍者有半点犹豫，他迅速爬上左面的洞壁，用回旋镖准确地掷打逼近的魔影。回旋镖用完后，主角又跳到凸台上继续攻打，继而跳下凸台紧追败退的魔影。用不了多久，这场战斗就以邪鬼王的首次失败而告终。

7—4：忍者继续向洞穴深入，忽然，对面墙壁上露出了邪鬼王的骷髅头，却看不见身躯。洞顶上有毒液向下滴落；邪王口中吐出的魔弹滚滚而来。勇敢的忍者奋不顾身，冲到骷髅头跟前，挥刀猛砍，再次将邪鬼王打败。

7—5：邪鬼王的原形终于显露出来，它的躯体像是一些纽带盘缠而成的，头部就是上一关中露出来的那个骷髅头，肚子上包着一个“命囊”在闪闪发光，两只尖利的魔爪一只撑地，一只向前伸出抓向忍者，口中还吐出成串的魔球弹。面对这庞然大物，忍者在它面前显得异常渺小。

铲灭邪鬼王的关键是首先跳起投出两发回旋镖，将邪王的骷髅头和利爪击碎，然后冲近邪王身前，向它肚子上的“命囊”猛砍。此时，邪王的颈部不断喷出有毒的鲜血块，躲避是比较困难的，只要忍者的刀术精湛，即使受到毒血的侵害，但邪王的“命囊”将先被击碎，使邪王倒地而亡。

罪恶的邪王剑随着它主子的灭亡，自身炸裂成碎块。忍者与艾琳热烈地拥抱在一起，海上魔宫在一片爆炸声中土崩瓦解。

（7）节目评价

本节目的精彩程度自不待言。需要说明的是节目的难度：从操作技巧上的要求是比较高的；敌方的力量比较强大，但不是不可战胜的；节目规定的游戏次数较多（P=9），而且大多是原版接关，等等因素综合评价，节目的难度虽偏大，但绝不像某些节目那样“难不可攀”。

91.《**忍者龙剑传**》Ⅲ**代**（NINJA RYUHAYABUSA Ⅲ）

（1）主角的基本动作及绝技（参考本书的《忍者龙剑传》Ⅱ代）

除在《Ⅱ代》中使用的以外，主角还多了一项绝技，称为“翻腾术”。操作方法是：先按A键跳起，就可以抓住管道等物体，再按A键和上键，就可以翻身上去；反之，按A键和下键，主角可翻身下来挂在物体上，再按下键，就可以跳落下来。

2）主角使用的忍术（参考《Ⅱ代》）

①使用忍术的条件与《Ⅱ代》相同。

②忍术的种类除《Ⅱ代》中所使用的之外，又增加了两种：a）月光刀：使用时，有两把月牙形的刀光在主角的上、下方翻动，既可攻击上、下方的敌目标，还可用以防身。b）刀力加强：若获得一次有弯刀标志的红盘时，主角所使用的弯刀的攻击有效距离就加长，最多可加强两级，此时攻击范围也相应加宽。

③本节目中的忍术标志和其他游戏标志，也是通过击落红色宝盘后获得。与《Ⅱ代》不同的是，《Ⅱ代》中的宝盘直接显示出标志的种类，取用时很方便。

（3）选关密码及选关简法

①选关密码：标题画面显示时，选“PASSWORD”再启动键后就出现密码选择画面。节目共七大关，密码如下：

第一大关：镖、头、瓶、忍；

第二大关：镖、瓶、头、镖；

第三大关：忍、镖、瓶、头；
第四大关：瓶、忍、镖、头；
第五大关：头、镖、瓶、忍；
第六大关：头、头、瓶、忍；
第七大关：瓶、忍、头、镖。

②选关简法：当显示密码选择画面时，在任何一组密码的情况下，按选择键，画面中的“1991”下方数字可从 1～7 变化，即表示第一大关至第七大关。选定关次后按启动键。

（4）增加游戏次数和生命值

游戏过程中，随时按暂停键和上键，就可以使游戏次数（P）由规定的三次增加至最多八次，并同时将生命值（NINJA）加满。使用此秘决就可以使攻关过程连续地进行下去，这对游戏者是莫大的方便。

（5）技法详解

①第一章　出战

1—1A：忍者从屋外跳入研究所楼内，里面很多钢铁支架和管道，实验装置中闪动的图像栩栩如生。忍者先砍倒一名持刀的敌人后，跳起抓住一根横管，翻身而上。管道上爬行着机械虫，忍者手起刀落，将之劈碎。随后从方箱的顶上跳起，砍落宝盘，点燃护身火后，一路冲杀过去，在击毁一个飞行器后，攀上第二层。

1—1B：二层上主要有竖向的管道和多层的铁架。忍者登上二层后就可以得到“斜上火”，用之打掉方箱上的敌人后，就顺铁架和管道登上顶层，到达另一间实验室。

1—1C：这里出现一种无头怪人，它行动较快，要以快刀迎击，从这间室的右端出门后，就到第一大关的关底。

1—2A：一个混身绿色、手持盾牌和大刀的武士，向忍者逼近，武士间断性向地面投下三堆火焰，贴地滚将过来，忍者跳起躲避后，立刻冲到武士跟前猛砍。不需几个回合，武士就被击毙。

②第二章　敌

2—1A：沙漠古城区中残垣断壁，流沙层层起伏，忍者必须及时跳跃，以免隐没沙层之中。敌方出动一种旋翼飞机，从空中缓缓飞来，用刀就可以将之击毁。沙漠中还设置了一种圆球机关，当从远处发现这种东西时，要迅速冲过去快速出刀，就可以在圆球跳起前将之击毁。到沙漠的尽头处跳入一个洞口，又进入地下境界。

2—2A：地面设置有敌方的基地。基地中第一、二座石台之间距离很宽，下方有污水流淌，忍者要先跳落到小台上，然后翻身上横管，才能跳上第二座石台。在第一座石台处，出现一种更大的旋翼机；右端的出口处会突然滚出刺球，都要小心对付。

2—2B：先沿着台阶而上，后面有刺球滚来，要及时跳起或攀附到沿壁上让过。到洞底后进门。

2—2C：这是一个竖向洞穴，里面有多层石台，当主角一进入洞穴后，地下的熔岩便开始上涨，忍者要使用攀跳绝技，迅速向顶层攀登。为尽快除掉阻挡前进的敌人，进关前要将战刀的威力加至极限；此外，为尽快攀登，有些宝物只得舍弃。

2—2D：横向洞穴中有一些石台，台下有火球迸出，需及时避过。本关路程不长，也容易通过，到右端后进门便是关底。

2—3A：关底。一个带翅膀的怪物在空中飞翔，一次向下投出五个火球。主角可在中间位置左右活动，趁怪物接近地面时用力攻击。

③第三章　恶梦

3—1A：景色豁然开朗，这里是风光秀丽的山林地带。石台下都是水，只能跳起抓住横生的蔓藤，然后翻身上去，再跳向石台。石台下的水中常跃出刺鱼，击杀来不及时可跳跃躲避。途中要利用三个浮盘渡过深涧，要注意个别浮盘下落时会没入水中，此时需提前跳出。

3—2A：进入一个竖向洞穴，洞穴的平台上有流淌方向相反的水层。主角下落时掌握两项要点：第一，尽可能到没有水层的平台上落脚；第二，尽可能从洞壁上攀缘下落。

3—2B：横向洞穴中敌人增多，其中有一种巨大的机械虫，总是围着忍者飞来飞去，必须将它摧毁。此外，平台之间相隔着一些横生的藤枝，需要利用翻腾术才能通过。

3—2C：自下而上攀登竖向洞穴，除注意3—2A中所述及的要点之外，尚有：a）拥有护身火和足够的忍术值将使过关顺利得多；b）利用此洞中平台间距较小的特点，有时可径直向上攀升，而勿需曲折跳跃。

3—2D：又进横向洞穴。洞很短但平台极狭小，谨慎跳越尚不犯难。过此洞后就达关底。

3—3A：关底有两只蟾蜍精，在地面和两个平台之间跳跃，竟然还会放回旋镖。用刀砍这两个怪物时，竟然“嘡、嘡”作响，这并非刀枪不入，而是攻击的时机不合适。与这两个怪物搏斗时，只要抓住其中一个攻击就行。

④第四章　封印

4—1A：钢铁的支架间没有通道，只有连接的钢索和运行的滑板，这就需要运用翻腾术，一共要通过三组，经中间一组时最好点燃护身火，因为遇到的敌人太多，只靠弯刀难以招架。小平台上装设有炮座，最好用忍术先行摧毁，以免被炮弹击落台下。

4—2A：来到石台区。趁石台之间的尖刺缩回时跳下去，再速跑至右端跳附到石壁上，时间刚好够用。尖刺的上方有铁链支架，若要取宝物，不防跳上去，但不要靠近悬垂的铁环，因上面有散射炮。

4—2B：进入石筑的竖洞。藉平台和铁链层层向上。层间的某些部位将飞来旋翼机，它正常的飞行速度很慢，一旦遇到目标时，就加速撞过来，必须设法打掉它们。若是攀在洞壁上，使用月光

刀最有利。

4—2C：与4—2A相似的横洞。洞壁和石台上均有炮座，但射出的炮弹都是横向或竖向的，只要看清炮弹的发射规律，躲避并非难事。

4—3A：关底。一个只能在地面上跳跃的机器人。它先是从地下跳出，然后缓慢行走一段距离，又没入地下，倾刻，五簇火焰从地面射出，机器人又跳出地面。攻击敌头目的要点：a）趁它在地面行走时使用忍术或弯刀；b）机器人没入地面后，到两侧躲避火焰的喷射；c）第五簇火焰腾空后，必须挪动位置，因为机器人将从原站立的位置处钻出来。

⑤第五章　要塞

攻至此，主角已能从山巅上了望到敌方高耸的要塞，忍者果断地发起进击。

5—1A：基地的底层是一座华丽的高楼，楼前断口很多，宽的地方要经阳台过渡。楼区中敌角色众多，还有三向炮座。主角进攻时要充分发挥忍术的威力，方能克敌制胜。

5—1B：冲过楼群后，开始向上层进攻，但空中只有一些喷气盘在飘动，怎么办？a）除了可直接跳到喷气盘上之外，还可以从下方抓住再翻身到盘上去；b）先从左侧登上第一盘，打掉左面飞来的尖翼机后，登上第二盘，然后跳到左方的平台上，并打掉右面飞来的尖翼机，再跳起抓住第二盘翻身上去后，紧接着抓住上方的第三盘，从这只盘上打掉有威胁的飞行器以跳上第四盘，从第四盘上跳住右上方的平台，然后出关。

5—1C：从上一关出来，就升上了高楼的另一层，这一关的情况与5—1A相似，战况更为惊险激烈。

5—2A：主角已闯入要塞基地的内部，庞大而复杂的机械装置呈现眼前。机座和楼板上装有自行激光炮，威胁甚大，要尽快将其摧毁或下蹲躲避激光束。

5—2B：从机座间继续向上攀登。机座的结构复杂，攀登的路线也随之迂回曲折。装置的侧面都是可以攀附的，由此巧妙地上升，并使用回旋镖远距离投射敌人。最后登上顶层。

5—2C：本关的场景很奇特。一条白色的高架天桥，在空中飞快地移动。主角必须不停顿地顺着桥面向前冲，主角行走过后，桥面纷纷坍落，真危险！

5—2D：又进入机器间，再度向上攀升。有了上一次的经验，安全到达顶层将不在话下。

5—2E：与“5—2A”的情景相似，路程也很短，这里已接近基地的终端了。

5—3A：关底。曾经假扮龙之忍者的N3SH终于露出原形，这是一个十分健壮的家伙。他出现时先向忍者投出两枚飞镖，然后倒翻身跳起，头朝下发射两团火弹，又落下地面投出飞镖。就趁他落地的瞬息之间，火速进击，除此之外没有其他机会。

⑥第六章　苏生

敌方的要塞被扫荡之后，忍者追击敌人进入“亚空间”。

6—1A：亚空间的横向通路中，只有一连串的冰台和洞壁上黄色的凸缘。冰台很滑，行进和作战都很不方便；黄色凸缘可作为翻腾过渡之用。攻至中段时，突然涌出众多敌人，不必逐一消灭，只要迅速跳向右方的凸缘，就可甩掉群敌。

6—1B：忍者从一座竖洞的左侧落下，复又向右上方攀登。冰洞中主要的危险是尖翼机特别多，因此要装备月光刀或护身火，以应付突然出现的险情。到顶端后，从右面的夹道中跳落。

6—1C：横向冰洞。洞中有些平台极为狭小，很易滑落，要尽快跳到比较安全的地方后再迎敌。

6—2A：冰洞已全部通过，主角继续向上攀升，到达另一种物质构成的竖向洞穴。这种物质犹如海绵，主角在上面站立时间略长，就会下陷，必须立刻跳起；至于竖向洞壁上，仍可以照常攀

缘和爬升。层间出现的主要是旋翼机和持枪的敌兵。

6—2B：出竖洞后进入横洞，同样也要防止陷落。为通过中段的三座小平台，最好使用护身火。

6—3A：关底。一只跑动很快的多足怪兽，口吐火球；洞穴上方也不断掉落火球。只能在怪兽站住不动时攻击方奏效。怪兽被消灭后，要继续跳跃一阵或攀附到洞壁上，直至画面转换为止。

⑦第七立　歼魔

7—1A：敌头目正欲乘飞船逃跑，忍者紧跟追击，登上了飞船下部的平台。飞船在高速飞行，激烈的气流冲向忍者，要控制好方向键，以防跌落。沿着平台向前，最后进入机舱内。

7—2A：进入第一舱室后，从一座竖向装置向上攀登。装置的空间内，敌方的飞行器特别多。主角在侧壁和层间灵活地爬跳，同时将阻碍攀登的敌目标一一击落。

7—3B：第二舱室。本关要通过滑动板区，难度比较大，要掌握以下要点：a）预先准备好回旋镖或月光刀，并储备50以上的忍术值；b）先登上滑板上方的小平台，并将两侧出现的飞行器用刀击落；c）待第一滑板向左运行过来时，从第一短电网和长电网之间跳落到滑板上；d）当第一滑板运行至与上方的第二滑板重合时，从第一滑板跳起抓住第二滑板，并向左运行（触及前方电网）一次，返回时正好可将前方飞来的扑翼机用忍术击落，随后立刻翻到滑板上去；e）随着第二滑板运行到左端时，向前下方跳落到一座小平台上。以上各项动作必须准确地一气呵成。

7—2C：乘喷气盘向上通过竖向装置，操作技巧与“5—1B”中相同。途中若跌落，要用方向键操纵降落到就近的圆盘上，以便再次向上攀升。

7—2D：通过竖向装置，情景与“5—1A”相似，战斗更加激烈。

7—3A：多层的竖向装置，其中分布着活动的刺板。要点：

a）尖刺缩回后的侧壁或平台都可以落脚；b）尽可能沿没有尖刺的那些侧壁攀升。

7—3B：凡下部带方板的凸缘都不能久停，要紧的是，对这类不稳固的长凸缘，要从左端且战且进，以免失去跳向对面竖台的立足点；而对于某些短的凸缘，则可以快跑越过。

7—3C：要通过密排活动尖刺的竖向通道，除运用“7—3A”中使用的技巧之外，在某些位置上可先向上跳一下，使上方画面露出，以看清上方的情景。

7—3D：横向通道中有竖向机座参差构成，很多自行的激光座放出很长的激光束追击忍者。

7—4A：魔穴中，一个混身盔甲的敌头目出现，他只在空中悬浮飘动，胸部发出跟踪性火球；洞穴的上方还有闪电向忍者劈来，声势迅猛，极难躲避。在这险恶的战场上，首先要发挥忍术的强大威力，然后在地面或平台上用刀向敌头目劈砍。

7—5A：同样的魔穴中，一个异形怪物出现，它的身躯由很多筋条组成，盘根错节地抓附在洞壁之上；头部和手臂却宛如人形，它的手臂挥动间，一团魔焰腾落，高速击向忍者。由于怪物所处的位置较高，必须跳到平台上攻击它的头部，才能将它消灭。此时，魔怪的头部已全炸毁，而两只手臂还伸向空中，此情此景，颇堪观赏。

7—6A：研究所所长开动了他的致命性武器，那是一架极其怪异而又先进的飞行装置。要击毁这个庞然大物，需先攻击其头部，击毁头部后再攻击飞行器下部的红色圆球。

经过忍者艰苦卓绝的战斗，又一座罪恶的魔宫被摧毁了。忍者与他的女友艾琳站在山巅上眺望那旭日冉冉升起，多么壮丽辉煌的景色啊！

（6）节目评价

《忍者龙剑传》Ⅲ代与Ⅱ代的风格极其相似，也是游戏节目

中的一部精品，它较之“Ⅱ代”更添新彩。

92.《**兵蜂**》Ⅰ**代**（TWIN BEE Ⅰ）

《兵蜂》是KONAMI公司出版的一部系列游戏节目，其性质属于射击类，都是描绘蜜蜂攻打敌人获取宝物的冒险经历。

《兵蜂》Ⅰ代的容量为64K，可两人同时玩。

（1）按键操作

A：键：投掷炸弹，只用于攻击地面的目标。要预先用瞄准框套住目标，然后投弹命中。当瞄准框第一次丢失后，还可从空中再截获一个，再次丢失后，就失去了投弹能力。

B键：发射炮弹，只用于攻击空中的目标。炮弹的攻击性能可通过获取宝物得到改进。

方向键：操纵兵蜂在空中飞行。

（2）获取宝物

兵蜂在飞行途中，用炮弹射击空中飘浮的云块，就会出现一只黄色铃，吃掉后可以得分；若继续向铃射击，至击中一定次数后可使铃变成其它颜色，再获取后就显示不同的作用：

白色铃：使炮弹变为双束发射。

蓝色铃：使兵蜂的飞行速度加快，但有时对战斗和获取宝物不利，要酌情取舍。

红色铃：兵蜂身体两侧出现防护罩，使兵蜂可耐受一定次数的敌方攻击，用于攻取敌方密集的地区很适用。

红白色闪烁铃：使兵蜂出现两个分身，火力攻击加强。分身不怕敌方攻击。

小岛的地面上有一些松果，用炸弹炸毁后可出现下列宝物：

苹果：增加战斗得分。得分增至5万、8万、12万、……时均可增加一次游戏机会。

五角星：吃掉后使敌力全灭。

蓝色纸包装的水果糖：使炮弹变为三束散射，大大加强进攻威力。

牛奶瓶：补充生命。

（3）增加游戏机会

参看本书“游戏节目密码”。

（4）节目评价

本节目是低K节目中的优秀者，一共有16关。当进入第六关后，难度就增大很多，再要深入，非常困难，这是低K节目的普遍特点。

93.《**兵峰**》Ⅱ代（TWIN BEE Ⅱ）

《兵峰》Ⅱ代的容量已增至256K。节目有三位主人公，分别叫“吐比、温比和柯比”。本节目可三人同时游戏，只要在游戏机的光电枪插口上再接一付操纵器，并选择“3 PLAYERS”模式即可。

（1）宝物揭秘

以下这些宝物，有的在地上；有的在海底；有的在空中，只要击毁隐藏处便会出现。

十字架：取到后可增加一次游戏机会；

火鸟：出现在第一关，拿到后得一千分；

标识：第二关出现，一千分；

五卫门；第三关，一千分；

圣诞老人：第四关，一千分；

企鹅：第五关，一千分；

妖怪：第六关，一千分；

（2）搭救同伴秘技

战斗中，若三名主角中的两名牺牲，画面左上方会显示“GAME OVER”字样，如在字样未消失之前，按照下列方法操作，

剩下的主角可搭救其他两位。

①如剩下吐比：按上、A、B键；

②如剩下温比：按左、A、B键；

③如剩下柯比：按右、A、B键。

（3）鬼魂和救护车的用途

鬼魂：一名主角牺牲后，画面中就出现鬼魂。将鬼魂逮住，其他两名就可继承死者的本领。

救护车：当被敌方打掉一只手臂后，赶快坐上标有红十字的救护车，就会重新获得手臂。此方法只能使用一次。

（4）各关简介

节目一共七关。第一关是“大碗岛”，头目是西瓜妖；第二关是“拉玛雅多拉王国”，头目是章鱼精；第三关是“欧多拉特公国”，头目是水管妖；第四关是“乌拉斯克国”，头目是个机器人；第五关是“萨马比王国”，头目是音响怪；第六关是“伊卜干玛帝国”，头目是太阳怪；第七关是“宇宙王国”，头目是加南提斯。

94.《**兵蜂**》Ⅲ**代**（TWIN BEE Ⅲ）

《兵蜂》Ⅲ代的节目容量为256K，可两人同时玩。游戏的主要目的是要救出被劫走的小兵蜂，但必须打败五个敌方的头目才能达到目的。

（1）游戏模式

有三种：单打、双打和指令选择。指令共有四种：一种是选红兵蜂或蓝兵蜂；二是选结束模式；三是选兵蜂数，最多为10只；四是选关，但最后一关不能选，橙色栏用来选图画，而绿色栏可将图画对调。

（2）游戏方法

①单身：B键向空中敌人开炮；A键向地面目标投弹；方向，键控制分体、合体和兵蜂飞行方向。

②合体：B 键和 A 键的作用与上相同，但合体后 A 键可发射三向炮弹，方向键可用于一人操纵两只兵蜂。如想分体，可按另一操纵器的左或右键。

（3）宝物

黄铃：得分 1000～10000；

蓝铃：增加速度；

白铃：双束炮；

红色铃：分身；

蓝色铃：护罩；

火铃：增速和短时内无敌；

救护车：接手臂（与 Ⅱ 代相同）

五角星：三向炮。

（4）各关技法要点

第一关：空气岛。先在第一块云中射出蓝白铃，再射出红白铃、白铃和蓝铃，但不要取红铃，要取五角星。飞行时小心两边落下的大刀。最后打分身和尚，当它分身为八个时，兵蜂要左右移动进行攻击。

第二关：首先要取得防护罩，并不断增加速度，到达敌头目所在地。敌头目用音符束攻击兵蜂，兵蜂应先攻击左方的头目，再攻右方的头目，然后攻击中间的头目，这样使它们变成幽灵，胜利就属兵蜂了。

第三关：城堡。首先要取得防护网，因为途中敌方的炮弹密集，很难躲避，所以每四块云中要取一个闪光蓝铃来补充防护。还有一些风扇，被吹到后会使兵蜂在 4 秒钟内不能动，这样就容易中弹，必须小心。另外，还会遇到一只坏牙龙，必须全力打倒龙牙里的蛀牙虫。

第四关：城堡土牢。一开始要取得防护网，否则凶多吉少。对地上的炮台务必摧毁之。敌头目是一条大蛇，当它从地上过来时，

口中会射出一道激光和雷电，应随时注意它的动向，以免被撞倒。

第五关：敌人从四面八方拥来，一不小心就会被撞死，所以要不停地收集防护罩和加速蓝铃。最后是对付森林基地中的敌方头目，只有基地被捣毁了，才能救出小兵蜂。

95.《**花式撞球**》（**台球**）（SIDE POCKET）

这是一部模拟台球游戏而设计制作的节目，容量160K，可单人玩或两从比赛。

（1）游戏模式选择

选“1POCKET GAME”为一人游戏；选“TRAINING”为击球训练；选“Ⅱ 9 BALL GAME”或“Ⅱ POCKET GAME”为两人比赛。当选“Ⅱ 9 BALL GAME”时，还可分为赛3、7或15局决胜负。

标题画面显示时，用方向键选模式，再按A键。

（2）按键操作

先按单动A键一次，球开始在槽中向右滚动，球越靠右端时再按A键击球，则击出的力量越大。方向键用于调节击球线，也就是击球的方向和击点。按B键可显示球号。按住B键再按方向键，可调节大白色球上的十字形标志，以调节主动球（小白色球）击球后的运动方向和停留的位置，为下一次击球创造更有利的条件；当十字标志在中心时，击中球后主动球就立刻停住。

（3）游戏等级划分

根据得分和球技，划分为四个等级；

①WORLD CLASS（世界级）：需达到7100分，并具有绝顶的球技；

②U. S. A CLASS（美国级）：达到5100分，并具有超级的球技；

③STATE CLASS（州级）：达到4100分，并具有特种球技；

④CITY CLASS（市级）：达到 3100 分。

注意：游戏时不是以得分直接定级，而必须从市级开始，逐级晋升。

（4）游戏计分

每击进一球得 100 分。连续进球（POCKET IN A ROW）时，每次增加 500 分。相邻进球的球号连续（NUMBER SEQUENCE）时，每次增加 500 分。将球击入带五角星的球袋中时，增加 1000 分或增加两次击球机会。

（5）词汇识别

游戏过程中，显示多种英文词汇，用以指导游戏，并增加趣味性。

BOUND SHOT（限制性击球）：每局通过后，均有一次限制性击球。若将球击入不带“NO”字样的球袋中，则可增加下一局的游戏机会。

NEXT（下一次）：字的前面显示某种颜色的球，该球的球号与上次击入的球的号数相邻，应优先击打。若显示“X”字样时，可任意选击。

SUPER BALL（超级球）：指球台上闪烁的一只球。当击中此球时，主动球的撞击速度加快，撞击的次数增多，因而击入被动球的机会也相对增加。

MASTER：得主；CHAMPION（CHAM）：冠军；BRAVI SHOT！妙击；GOOD BYE：再见；REGRET YOUR LOST CHANCE AND TYOOK LAST CLASS：为你失去运气和最后的级别而惋惜；SCORE：累计得分；HI SCORE：最高得分；CLASS：级别；CHALLENGE：挑战；LET'S CHALLENGE：开战；CHALLENGE NEXT：再战。

（6）游戏技巧

①单人玩时，从开局始，限定十次击球机会，由于等级需要

逐级攀升，因此，要在能达到某一等级分数的前提下，尽量节省击球次数，为攀升更高等级多留余地。这就需要提高击球成功率，并争取增加击球机会。

②击入“连续球”和相邻球”，都可以增加得分，但要灵活运用；在适当的时机，向闪动五角星的袋中击球，有一定的益处，但也不可强求。

③“超级球”出现时，必须用主动球击中它方为有效，这机会必须充分利用，虽然主动球也往往被碰撞而落入袋中，但这不影响得分。

④按“NEXT”的指示击球，虽然看来被指示的球有时难以被击入，但却往往能成功。

⑤对球技尚不精湛的游戏者，选“TRAINING”模式多做练飞，颇有裨益；在初次游戏之前，一定要看节目演示，以学会一般的和特殊的击球（例如六只球一次击入）技法。

⑥在必要时，一定要调节十字形标志，使主动球能停在击下一个球的有利位置，否则，很难攀上高的等级。

⑦要提高“限制性击球”的成功率，这对攀登高等级十分重要。

（7）节目评价

本节目在游戏时所获得的真实感几与打台球无异。因此，对台球爱好者自然有强烈的吸引力；即使没有打台球的经验，也不难掌握。

愿游戏者级级高升，如果你能达到最高等级——世界级，你的球技可谓是出类拔萃了。

96.《**棋王**》（**中国象棋**）

这是台湾 TXC 公司于 1991 年推出的一部中国象棋游戏节目。

（1）游戏模式选择

标题画面显示时，按 A 键，就出现模式选择画面。一共有四种模式：

①简易（EASY）7～9 级（KYU）

②普通（NORMAL）4～6 级（KYU）

③困难（DIFFICULT）1～3 级（KYU）

④对局（VS.）

前三种为单人玩模式（人脑—电脑）；第四种为双人同时玩模式（人脑一人脑）。

用方向键移动画面中的手指，使指向欲选的模式，再按 A 键进入游戏。

（2）操作方法

①先用方向键将画面中的手指移至欲移动的棋子上。

②按 A 键使被指定的棋子改变颜色。

③再用方向键将手指移至欲落子的位置上。

④再按 A 键使被指定的棋子进入预定的位置，就完成一步棋。

⑤按错键时，可按 B 键取消指定。

（3）特殊功能

棋盘画面的右下角处有一个注有符号的表，用于完成特殊操作：

①左箭头：后退一步（悔棋）或多步。

②右箭头：前进一步（重播）或多步。

③上下箭头：上下旋转棋盘。

④左右箭头：左右旋转棋盘。

⑤B：依棋谱改下另一手棋。

⑥H：依棋谱任意下一手棋。

⑦L：两人对局时之时限选择。

⑧Q：离开游戏。

使用特殊功能时，先用方向键移手指指向某符号，再按 A 键就可以。

（4）节目评价

本节目适合不同水平的棋艺爱好者。弈棋时，还配以音乐、声响、计时、计次和字幕等，饶有趣味。缺点是当弈棋至三级以上时，对弈者的时限太短；而电脑运算走步的时间却偏长。本节目设计的棋力较强，以一般水平的弈者而言，难以攀至最高级。

97.《**黑白棋**》(OTHELLO)

《黑白棋》是另一种棋类游戏节目。它采用纵、横各 8 格的棋盘；棋子分黑、白两种，满盘时各 32 只，共 64 只。节目容量为 64K，可人与机对弈或两人对弈。

（1）基本操作

标题画面显示时，按启动键，即显示第一选择画面，再用方向键选游戏模式（MODE)，分为“人对电脑（COMPUTER 或 COM)”和“两人对弈（2 PLAYERS)”两种，同时选执棋的颜色。之后按 A 键，显示第二选择画面，用方向键选对局时间（TIME)，分别有 20、30、40 分或不计时。再按 A 键显示第三选择画面，用方向键选难度（有 LEVEL：1、2、3、4 级)。选定后按 A 键，显示第四选择画面，用方向键选弈者代号（NAME)，单人玩时，可省略此项操作；双人玩时，必须分别选定代号，否则无法开局。最后再按 A 键，就可以开始游戏。弈棋时，用方向键移动画面上的手指到欲落子的位置，再按 A 键落子。

（2）游戏方法

①吃子：棋盘中任何一直线方格上，当一种颜色的棋子占据另一色棋子的两端时，就可以吃掉中间的另一色棋子。每次落子，必须吃子，否则无效。

②胜负评定：双方在限定时间内着完棋后，以存子多的一方为胜；若双方存子相等，则为和局。

③战局统计：当棋盘上已不能再落子时，画面中即显示“END”字样，此时按启动键，即出现统计画面，显示双方的存子数目。

（3）取胜诀窍

①尽可能占据棋盘的四角，对取胜起决定性作用。

②尽可能占据边线，并设法吃掉对方占连线的棋子。

③吃掉电脑刚布下的棋子，通常对战局有利。

④开局后，不可只贪图吃子，而要注意战术布局，否则将一败涂地。

⑤当画面上出现“PASS”字样时，表示无棋可走（无子可吃），就要按 A 键一次让对方再走。此规则可用于制约对手。

⑥若落子后且对方已应着，仍可按 B 键悔棋。但难度等级越高，允许悔棋的次数越少，甚至不允许悔棋。

（4）节目评价

本游戏看似简单，然棋法变化多端，对游戏者颇具吸引力。对局时，有钟表计时，并伴有音乐和音响，给弈者增添兴趣。

98. 《**五子棋**》(CHESS)

《五子棋》也是属于棋类游戏节目。节目容量 24K，有“人一机对弈”和“两人对弈”两种模式。

（1）游戏方法

①比赛模式：单人玩时，与电脑比赛，可选初、中、上任何一个级别；两人玩时，各操纵一个控制器。用选择键选模式。

②按键：用方向键指定落子位置，按 A 键落子；若按 B 键，为自动认输。

③胜负评定：棋盘由纵横交叉的线段组成，棋子落在交叉点

上，共计 225 点。棋子分黑白两色，对弈时执黑棋者先下，双方交叉落子，每次一子。若有一方已将己方的五子连成任何方向的直线，即为胜。比赛采取六局四胜制。

（2）取胜要点

对弈中，不可使对方明显地看出五子成形的趋势，而使其有所防备。游戏前，也可先观看节目演示。与电脑对弈时，若选初级，当其再下一子即可取胜时，棋子会闪动提请你注意。

（3）节目评价

《五子棋》的棋盘和游戏特色与围棋有相似之处，玩起来也很有趣味。

99.《围棋》

这是一部 1991 年日本出版的棋类节目。

（1）游戏模式：有三种。

①本因坊线（日本仅次于“棋圣战”的高级围棋赛）：分为“初段至九段和本因坊”十个等级，属于“人－机对赛”模式，随着段位的升高，弈者需让的子数由 0～9 不等，每步规定的时限也不等。比赛由初段开始，逐段攀升。

②段位战（顺位战）（日本较低等级的围棋赛）：分为 1～8 等十个等级，属于“人－机对赛”模式，比赛从五级开始，胜则升；负则降。与本因坊战相反，根据级别的不同，电脑向弈者让 0～9 子。

③两人对赛（对局道场）：用方向键配合 A 键选“lp”字样，即为两人对赛。

（2）基本操作

①标题画面时，用选择键选游戏模式，再按 A 键，即出现弈者代号选择表。

②用方向键选字母，用 A 键输入，共五个字母，然后将箭头

移至右下角，再按 A 键，又如法进行一次代号选择，再按 A 键即开始弈棋。

③用方向键移动方框至欲落子的位置，再按 A 键落子。

④如欲让子，可用方向键向右调方框至出现箭头，并指向第一项按 A 键；若选第二项再按 A 键为告负。

（3）胜负评定

两人对弈时胜负由弈者自定；与电脑比赛时弈者可自行告负，而电脑一般要弈至已无吃子的可能性时才告负，显得过于拖沓。

（4）节目评价

由于围棋的变化极端复杂，而游戏卡内可以储存的程序有限，只能包含一些基本的着法。故本节目只适用于初学围棋者，而具有一般水平的弈者战胜电脑亦不难，只可作为娱乐开开心而已。

100.《**二人麻将**》（MANJONG 2）

《二人麻将》由KONAMI公司出版，容量24K，只能单人游戏。

（1）游戏方法

首先用选择键选难度，分为“初级”、“中级”和“上级”。游戏开始时，游戏者有 30000 分的注，当欠额（数字前加负号）达一定数目时，该次游戏结束。

游戏开始时，双方各抓 13 张牌，画面下方是游戏者的牌，上方为电脑操作的牌。牌右边的蓝框内若无牌，可按 A 键抓牌，然后用方向键移动蓝色方框套住欲打出的牌，按 A 键将牌打出。若双方各打出 20 张牌均未和（读“胡”音，即胜牌，下同）牌，则为流局。

（2）符号识别

游戏时，有日文显示作指导：吃牌（チ一）、碰牌（ボン）、过杠（カメ）、和牌（アガリ）、听牌（リ一チ）。按方向键选择，按 B 键决定。听牌需先抓牌，再选择符号，按 B 键决定听牌后，就不

能再吃牌、碰牌和过杠了，而只能抓牌，再将此牌打出，直到有牌和时，选符号和牌。

（3）节目评价

此节目由于都是日文显示，玩起来不太方便；又由于容量小，变化也较少。

101.《**四人麻将**》（MANGONG 4）

本节目的容量也是 24K，只能单人玩，分简单和复杂两种难度。打法与《二人麻将》基本相同，不同之处有以下几点。

（1）符号识别

〔111〕——只有此标记时方可正常出牌、抓牌。

〔11〕——和牌（听牌后使用）。

〔1〕——遇有吃牌、碰牌、过杠，画面将有所显示，若不需要时，可选此符号。

（2）打法

诈和包庄（没和牌，按和牌键）。

3 听牌没和。荒牌可得 1000 分。

抓七十张牌（画面有显示），四家均示和牌则荒牌。

点炮包庄，即你打出牌，对方和牌由你付帐。

（3）按键操作

方向键选择符号、打牌。其余功能按 A 或 B 键均可。若按选择键，可偷看其余三家手中的牌。

（4）节目评价

与《二人麻将》基本相同。

102.《**中文麻将**》（**台湾麻雀**）（TAIWANG MANJONG）

《中文麻将》由 THIN CHEN 公司于 1989 年出版，容量 64K，供单人游戏。

（1）游戏方法

标题画面时，先用选择键选难度为初级或高级。二者的主要区别为高级有出牌限时（10 秒）；初级不限时。选定难度后，按启动键进入游戏。游戏时以电脑为一方（东家）；游戏者为另一方（西家），画面上并显示何家做庄和押注数。电脑持有牌是暗的；游戏者的持有牌全部明开。

（2）按键操作

本节目游戏时非常方便，画面中有“摸牌、吃牌、碰牌、框牌和和牌”等中文提示，根据中文提示进行按键操作。

①摸牌：按 A 键：②出牌：用左、右键移动蓝色框套住欲打出的牌，然后按 A 键；③吃牌：按左键；④碰牌：按右键；⑤杠牌：按下键；⑥和牌：按 B 键。

（3）节目评价

本节目游戏时由于有中文提示，故十分方便。游戏时和牌的可能性也较多，且尚有计番计分等。

七、最新游戏节目介绍

本书中所称的“最新游戏节目”，主要系指近两年内见诸于大陆市面的游戏节目，其中包括两类：一类是新出版的节目；一类是旧节目的复制版。本部分包括这两类节目共45种。

节目的介绍方式与本书第六部分所采用的方式相同，内容也很详尽，而且新颖实用。很有参考价值。

尚需要说明两点：第一，为保持系列游戏节目介绍的完整性，属于新节目的其中的一部分，已详载于本书的第六部分内容中；第二，新出版的游戏节目，其容量(K数)越来越大，但按习惯的分类方法，本书中仍以“256K”为最高级。

1.《**快打旋风**》(**街头霸王**) Ⅱ **代**(MASTER FIGHT Ⅱ)

《快打旋风》是根据同名的大型机节目移植的系列游戏节目。《快打Ⅱ代》是日本XOXO SOFT公司于1992年出版投放市场。节目具有人一机对打和两人对打两种游戏模式。

(1)节目内容

本节目没有什么故事情节，只是表现几个国家的格斗高手互相比武。节目的特色在于格斗动作的设计方面比较新颖。比武的斗士来自于美国、苏联、中国和日本等国家，他们各自身怀绝技，将在格斗场中和街头上一比高低。

(2)游戏模式选择

有两种模式可供选择

①人一机对打：标题画面显示时按启动键，就显示出一幅世界地图，图中标有苏、美、中、日四国的国旗。按左键或右键使“1P”符号指向某一国的国旗，即可选该国的选手出场，画面左下方相应显

示选手的半身像。被选定的选手由游戏者操纵，依次与其他__选手比武，这只要再按一次启动键就可以实现。

②两人对打：标题画面显示时按启动键，出现地图后按Ⅱ号操纵器的左键或右键，画面右下方就出现另一名选手。当两位游戏者各选定出场的角色后，再按启动键就可以互相较量了。

(3)四大角色的绝技

大型机节目中公开露面的是八名选手，本节目选取了其中的四名选手，其姓名和国籍与大型机节目相同，但武功略有差异。今将四名选手的姓名、国籍和武功绝技介绍如下：

①美国选手 GUILE 的武功绝技

a)环状爆烈：当角色面向右时，先按左键，再按右键，然后按 A 键(或同时按右键和 A 键)，选手就掷出爆烈旋风，可在不触及对手的情况下致伤对手；当角色面向左时，则先按右，后按左，再按 A 键。

b)筋斗刀：先按下键，再按上键，然后按 B 键(或同时按上和 B)。

c)倒头桩：当贴近对手时，若面向右，则按右键和 A 键；若面向左时，则按左键和 A 键，均可翻身撞倒敌手。

d)倒劈叉：当贴近对手时，若面向右，则按左、B 键；面向左时反之。可使选手头朝下两腿劈叉，踢中对手。

e)昂龙纵：按右、上键或左、上键跳起，再适时按 A 键或 B 键。

②苏联选手 ZANGIEF 的武功绝技

a)十字旋风：同时按 A、B 键，使选手伸臂呈十字形并全身旋转。

b)背甩：贴近对手时，按下、A 键，可将对手举起甩向背后。

c)杀手头：按面向之右键或左键(例如面向右时按右键)，同时按 A 键，就能以头猛撞对手并举对手腰墩落地下。

d)昂龙纵：与上述操作方法相同。

e)地　腿：近身时，按下键和 B 键，可出腿扫倒对手。

③中国选手 CHUN LI(女)的武功绝技

a)飞鸟旋风：先按下键，再按上键和 B 键，选手空中倒立扫出旋风腿。

b)金鸡独立：先按右、上键或左、上键跳起，落下时按下键和 B 键。

c)甩技：近身时，按面向之右键或左键，同时按 A 键，可将对手摔倒在地。

d)地腿：近身时按下键和 B 键，可出腿将对手扫倒。

e)昂龙纵：操作方法同上述。

④日本选手 RYU 的武功绝技

a)波动拳：先按下键，再按右(左)键和 A 键，可以从双手中发出气功波。

b)擎天柱：按面向之右或左键，再按下键和 A 键，选手向上举手擎天而起，可抵挡对手的攻击。

c)大背包：按面向之右键或左键，同时按 A 键，可在贴身格头时将对手背起甩出。

d)旋风腿：面向右时，先按下键，再按左、B 键；面向左时，先按下键，再按右、B 键。

e)昂龙纵：操作方法同上述。

以上介绍的仅是四名选手的绝技，而他们的基本功夫也花样繁多，游戏者也可尽情发挥。

(4)比赛规则

①比赛之前先有两次锣声，再响一次哨声后就开始比赛，比赛限定时间为 100 秒。

②画面上方有两名选手的攻击效果指示带，当指示带全部变成红色时即判为输。若比赛时限已到而色带均未充满时，则以红色带短者为胜家。

③比赛采取三局两胜制。当人一机对打时，还可以按 A 键过关一次。全部比赛结束后，统计画面上可纪录出该次比赛的得分和游戏者的代号，一共可纪录五次最好的成绩；当两人对打时，只在比赛画面上方纪录第一游戏者(1P)和第二游戏者(2P)各自的得分，以得分多者为胜方。

④人一机对打时，选定一名选手后，必须依次将其他三名选手击败，三名选手的出场次序是固定的，不能挑选。在大型机节目中，当公开露面的选手全部被击败后，尚有四名特别选手出场。本节目中，当三名露面的选手被击败后，也将有特别选手出场。请游戏者探索。

(5)节目评价

本节目在模仿大型机节目方面有新颖和独到之处，节目的武打效果逼真，人物形象也较大，并配以慢动作画面，使游戏颇具趣味性。当选人一机对打模式时，要依次击败其他三名对手并非易事，其技巧颇堪游戏者琢磨；而当选两人对打模式时，胜败乃决定于游戏者的智谋和技巧了。

2.《**快打旋风**》Ⅲ**代**(STREET FIGHT Ⅲ)

这是继《快打》Ⅱ代出版后又新推出的一部系列游戏节目，容量 256K，单人玩模式。

(1)游戏模式选择

本节目与《快打》Ⅱ代不同的是可以选择游戏难度。在标题画面中，可以看到下列字样：

EASY 0 1 2 3 4 5 6 7 HARD

“EASY”表示“容易”；“HARD”表示“困难”。即游戏的难度从易到难分为八个等级，以 0 级最容易，7 级最难。

用左、右键选难度等级，选定后按启动键，又进入角色选择画面。

角色选择画面的上方是一幅地图，标明参赛的七个国家。画面的下方显示 9 名选手的头像，其中的左上角和右下角是日本(JAPAN)的两名选手；上中部是巴西(HBRAZIL)的一名选手；右上角和中右方是美国(U.S.A)的两名选手；中间是中国(CHINA)的女选手；中右方是印度(INDIA)的选手；下左方是西班牙(SPAIN)的选手；下中方是泰国(THAILAND)的选手。

用方向键选出场的角色，再按 A 或 B 键就出现两名格斗对手的画面(画面中的"VS"表示对抗的意思)，再按启动键进入游戏画面，开始比赛。

(2)九名格斗手的绝技介绍

九名格斗手中，其中有三名已在《快打》Ⅱ代中露面。这九名格斗手均身怀绝技，今介绍如下：

①第一位日本(JAPAN)选手(绰号：白风)

这名选手已在《快打》Ⅱ代中出现过，他的绝技及操作方法与《快打》Ⅱ代中相同。

a)波动拳：先按下键，再按右(左)键和 A 键，可从双手中发射出气功波。

b)擎天柱：按面向之右或左键，再按下键和 A 键，选手向上举手擎天而起，可有效地抵挡对手的攻击。

c)大背包：按面向之左或右键，同时按 A 键，可在贴身格斗时将对手背起甩出。

d)旋风腿：面向右时，先按下键，再按左、B 键；面向左时，先按下键，再按右、B 键。

②巴西(BRAZIL)选手(绰号：狮子)

a)雷电风暴：按住连动 A 键，选手下蹲并全身发射出电光。

b)贴地滚：先按左键，再按右键和 A 键，选手可贴地滚动。

c)翻身腿：上键加 B 键，选手倒翻身再以腿击中对手。

d)吸血獠牙：下蹲格斗时按 A 键和方向键跳到对手身上，然

后快速地按 A 键，“狮子”就抱住对手，用牙猛咬。

③第一名美国选手（绰号：大兵）

这名选手在《快打》Ⅰ代中也出现过。

a）环状暴烈：当角色面向右时，先按左键，再按右键，然后按 A 键（或同时按右键和 A 键），选手就发功掷出：“爆烈旋风”，可在不触及对手的情况下致伤对手。当角色面向左时，则先按右，后按左、A 键。

b）筋斗刀（火焰刀）：先按下键，再按上键和 B 键。

c）倒立桩：当贴近对手时，若面向右，则按右键和 A 键。

d）倒劈叉：当贴近对手时，若面向右，则按左、B 键；面向左时反之。可使选手头朝下两腿劈叉，击中对手。

④第二名美国选手（绰号：红风）

绝技和操作方法与第一名美国选手基本相同，武功略差一些。

⑤中国（CHINA）女选手（绰号：小妮）

这名选手在《快打》Ⅱ代中也有，她的绝技：

a）飞鸟旋风：先按下键，再按住上、B 键，选手在空中倒竖着扫出旋风腿前进。

b）金鸡独立：先按右、上键或左、上键跳起，落下时按下键和 B 键。

c）甩技：近身时，按面向之右键或左键，可将对手摔倒在地。

d）地腿：近身时按下、B 键，可出腿将对手扫倒。

⑥印度（INDIA）选手（绰号：长臂）

a）瑜珈火焰：先按上键，再按下键和 A 键。

b）瑜珈扩腿：先按上键，再按下键和 B 键。

⑦西班牙（SPAIN）选手（绰号：叉子）

a）滚叉：先按左键，再按右键和 A 键。

b）铲腿：按下键和 B 键，可贴地用腿铲击对手。

⑧泰国（AHAILAND）选手（绰号：兰格）

波动拳：先按下键，再按左(右)键和 A 键，可发出气功拳。

⑨第二名日本(JAPAN)选手(绰号：警察)

a)冲拳：先按左键，再按右键和 A 键。

b)剪腿：先按左键，再按右键和 B 键。

c)铲腿：按下键和 B 键。

以上主要介绍九名选手的绝技。通过其他比较简单的操作，还有多种多样的武功动作，不一一列举。

(3)比赛规则

本节目只能一人玩，即人一机对打。比赛规则与《快打》Ⅱ代基本相同。所不同的是本节目中有时要先与本国选手较量，得胜后再与别国选手比赛，当将节目程序中设定的出场选手全部打败后，才算彻底胜利。

(4)节目评价

本节目与《快打》Ⅱ比较，具有以下优点：①出场的角色增多，使游戏更加丰富多彩；②游戏难度可以选择，便于练习操作和武功绝技的施展。缺点是只能单人玩，而不像《快打》Ⅱ代那样可以两人互相对打。

《快打》Ⅲ代和《快打》Ⅱ代一样，都是目前的流行节目，而以前者更受欢迎。

3.《**上尉密令**》(CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS)

《上尉密令》是一部战斗故事节目，由美国 DATA 公司于 1991 年出版。节目容量 256K，可单人玩或两人对打。

(1)故事内容

××××年，在美国突然出现一个强大的犯罪集团，他们拥有先进的武器装备，人员众多，还有一个能多次变身的怪异杀手。集团有一个秘密的计划，就是要将美国最大的城市纽约沉入海底。匪

徒们采用声东击西的战术，一方面进攻离纽约城较远的查理斯城；一方面派出匪徒去袭击纽约。

为了对付这伙势力强大的匪帮，政府不得不动用军队。代号A和H的两名特种兵上尉被选派出来，率领战士们去镇压匪帮。战士们的行动密令称为“复仇者”。

A勇士是一名武艺高强的突击队员，他的进攻武器称为“武力盾”，是一种既可用于防卫，又可用于攻击的强力武器，他还极善攀登，履悬台和铁索犹如平地。H上尉原是印第安部落中的一名出类拔萃的弓箭手，他箭法如神，使最凶狠的歹徒也闻风丧胆。

为配合复仇者的行动，司令部还派出了WASP军种进行协助。WASP军种是美国空军中由女飞行员组成的一支特种部队，他们主要从事情报收集和传递、下达指令等特殊任务。勇士们在战斗的全过程中，都及时得到WASP的声援，使他们如虎添翼，将无往而不胜。

(2)游戏模式选择

①1P GAME MODE：一人玩模式。有A和H两名角色可供选择。是正式的游戏模式。

②BATTLE MODE：两人对打游戏。画面中的1P代表主角一方，有A和H两名角色可选择，用主操纵器控制；2P代表敌方，有三名角色可供选择，用付操纵器控制。游戏时由两名游戏者操纵敌、我双方对打。操作方法：用方向键选角色，选定后按A键，画面中就出现“O·K”字样，表示角色已确定。角色的按键操作与一人玩时相同，见下述。对打采取三盘两胜制，画面中的“WIN”字样表示胜，“1 PLAYER(或2 PLAYER) IS THE WINNER”表示第一游戏者(或第二游戏者)为胜方。

(3)按键操作

①A键：跳跃。按单动A键时，主角A高跳并翻筋斗，还可跳起抓住铁索；主角H亦为高跳。按连动A键为低跳。

②B键:主角A投掷盾牌;主角H射箭。

③先按A键后按B键,并配合按左或右:为跃进踢腿。

④同时按A、B键:原地跳跃踢腿。

⑤按两次左或右,且第一次快按,第二次按的时间较长:可使主角A向前冲刺。

⑥按A键跳起,按住下键下落:主角A可以盾牌向下击敌人,或点跳于水面之上。

⑦按住A键再按下键:从高处下落。

⑧按下键:主角A脱离抓住的钢索。

⑨按上键:进入门洞,主角A举盾牌护顶。 1

(4)选择画面的运用

游戏时,按暂停键就可显示选择画面,其中有下列内容:

LIFE——主角生命值;

POWER——主角能量。能量值越多,主角使用的武器的攻击力越强。

CHANGE——主角更换。当两名主角在某地会合后(会合的方法下述),从选择画面中用方向键调箭头使指向CHANGE字样,再按A键,CHANGE变成红色,然后就可以用方向键选主角。被选中者由黑白颜色转变为彩色(选择画面的上方为主角A,下方为主角H),再按A键或启动键恢复游戏。

RETURN——返回原地。攻关时,按线路图可选择下一关。若在游戏过程中要回到原地,可用方向键操纵箭头使指向RETURN,再按A键或启动键,就可从正在游戏的那一地点回到出发地点。

(5)游戏标志

游戏画面中出现下列几种标志:

①能量钻石——有大、小两种。每得一颗大钻石相当于10颗小钻石。每得到100颗小钻石时,生命极限值和能量值增加四格。

②红心——也有大、小两种。每得一颗小红心，增加两格生命值；每得一颗大红心，增加10格生命值。

③H——主角H的标志。

④A——主角A的标志。

⑤分数牌——取得一定的分数后，可增加游戏机会。

⑥水晶球——为出关的钥匙，获得后方能出关。

⑦1UP——增加一次游戏机会。

(6)游戏方法及作战要领

①攻关线路选择

本节目游戏时，显示一幅美国20个地名(相当于20关)的分布图，并标有连接路线。攻关时，行进路线可作适当选择。操作时按A键，就有一个圆圈出现，用方向键可变更圆圈所处的地点，选定后再按启动键，主角就进入圆圈所指示的那一站。

②主角选择

本节目有代号A和代号H的两名主角。节目开始时，A和H都出现在线路图上，但只能选择A出场。当A在攻关过程中，获得H标志后，就相当于救出了伙伴H。这样，当A攻克本关后，可看到线路图上的A和H标志都在快速闪动，表示两名主角都可选择出场，但此时只限于每关开始时，中途尚不能更换。

当只能有一名主角可以出场时，若战斗中死去，就算游戏一次；若两名主角可选择出场时，当一名死去时，另一名自行替补，如果两名都连续死去，也算游戏一次。

③与伙伴会合

战斗中要尽早争取两名主角会合。方法是先使两名主角都能选择出场，然后选任何一名主角，攻入另一名主角在线路图上的所在地，就达到了会合的目的。这时，在线路图上以带方框的A字母代表。这样，游戏过程中，可随时根据战斗需要更换主角，特别是当一名主角的生命值快要耗尽时，可立即替补上另一名主角，相当于

攻关的能力增强了。因此，要争取尽早会合，若战斗中途失散，还可重新会合，非此，难以攻克后面的难关。

④加足生命值和能量

游戏开始时，主角只有生命值和能量各四格，此时的攻击能力不强，承受打击的能力也弱。因此，要争取从第一站开始，就将生命值和能量加足。方法是从第一站开始进攻，不断获取钻石和红心，到接近关底时按暂停键，调出选择画面，再选“RETURN”，又可返回到第一站的始端。如此周而复始地收集钻石和红心，直至将生命值和能量值加满，下一步再争取与伙伴会合。达到这两项条件后，就可以向难关挺进了。

⑤发挥A和H的不同技能

主角A和H的技能不同，首先是由于使用的武器不同，其攻击性能各有长处和不足；其次，主角A有攀缘铁索的本领，而H却没有。因此，根据不同的敌目标和作战环境，选择主角出场显得非常重要。

⑥必须找到水晶球

每一关中都有一些红色灯笼状的宝盒，击中后可转变出游戏标志，要善于获取和利用。银色的水晶球暗藏于特定位置（以下将作提示）的宝盒中，必须仔细搜索并获得。获得水晶球后，画面中即显示“EXIT（出口）”字样，表示出关的门已开通。

⑦“ON”字样牌子的作用

很多关中，可看到标有“ON”字样的牌子，击中后就可关闭电网或启动照明等，不可忽略。

⑧怎样对待敌方的中途阻击

从攻击线路图中，有时可见到通向下一站的通路中有黑色的标志闪动，表明该处有敌人伏击。对待的方法有三种：一是将阻击的敌人消灭；二是另选行进路线；三是选“RETORN”后，黑色标志可能移到另外的通路上去。但到了线路图的后段，黑色标志将无法

回避，就只有下决心将该处的伏敌消灭。消灭一次后，黑色标志就少掉一个，不会再重复出现。

⑨灵活选择行进路线

线路图上不同站的场景不同。有的站很难攻；有的站是迷宫楼；有的站比较易攻；有的站可补充生命值；有的站可救出伙伴……要掌握这些特点，灵活地选择行进路线。必要时可采取迂回行进或退而再进的作战方式。

(7)攻关技法详解

节目开始时，匪首露面，他狞笑地叫嚣："复仇者们！你们将会倒霉的，哈……"与此同时，WASP 传来指令："查理斯顿遭到袭击，火速前往支援！"勇士们接令后，迅速驰向战区，首先到达的第一站，就是地图上标明为"TAMPA(丹姆巴)"的地方。

①TAMPA(丹姆巴)

主角 A 沿河岸行进，河水不深，必要时也可以涉足水中。岸上有持枪和肩杠火箭发射筒的敌人，可以用武力盾投击。在出现第一名持火箭发射器的敌人附近，藏有水晶球钥匙。

到达河岸的右端时，可见到有一条河横向穿过，将进路隔断，因此只能从浮动盘上跳越前进；或涉水通过至最后一个浮盘处，趁其闭合时跃上去又随即跳上右岸，再向右就出关。

本关难度不大，可练习技艺并增补生命值和能量值。

②MONTGOMERY(蒙特哥)

主角进入一栋结构复杂的多层楼房，里面没有敌人，只有多层悬台和铁索。敌人还设有毒液池，有些地方只能从浮动的喷气盘上渡过。

进楼时，楼内一片黑暗。

楼座共两层，进关时主角是处在第二层上。为有利于战斗和行进，必须找到灯开关以接通楼内的照明。为此，要先登上电网上方的平台，穿过炮座(击打炮座，可使之旋转，从而可改变炮弹射出的

方向)，再一直向右，到缺口处跳下至最底层，右面的“ON”字样的牌子就是开关。击打牌子就可以启动照明，使全楼光亮，各处的景物就清晰可辨了。

楼中有两座电网封闭的门洞，一座在二层；一座在底层。从照明开关处折返进关的地方，就可见到第一座门洞，击打附近的“ON”牌子关闭电网，进门后可取得水晶球；第二座门洞在照明开关的右面底层处，门内有大红心和大宝石，无必要时可不进去。

若不进第二门，则在取到钥匙后一直向右，遇缺口跃过继续向右，至终端乘四次喷气盘到达另一座平台，再向右就可见到“EXIT(出口)”标记，，由此出关。

③COLUMBA(哥伦比亚)

战斗将在一栋四层楼座中进行，楼座的结构型式与上一关的相似。楼内已开照明，并出现埋伏的敌人。进关时主角处于底层。

最简捷的攻关路线如下：从底层不断向上层攀登直至第四层。该层的最左端有一个门洞，从门内可取得大红心。然后通过缺口向右，到达有杠火箭筒敌人的平台附近，可见到两个方框之间悬挂着一根铁索，其下方就是藏水晶球的机关。取到后再向右行，就到出关口。

④CHARLESTON(査理斯顿)

战斗将在河岸旁的几幢楼房外进行。

当来到第二幢楼房处时，左右方都将出现敌人，要沉着应战。击退群敌后，从第二幢楼房左侧的平台处取得钥匙，随后补足生命值从右端出去，就进入一间房屋。屋中有三个照明开关，不可击中，以免使屋中一片漆黑而不利于战斗；若敌方击中开关，要设法重新开启。房间中埋伏着一名敌头目，一开始他藏在暗处射出三发子弹，可跳跃避过，随后方见到敌头目纵身跳出。

敌头目的进攻招术：先站在地面上连续射出两发子弹和一发火焰弹，随后又腾身跳起，向下再发射一发火焰弹。

击败敌头目的方法：当他站立发射三发子弹时，可下蹲躲避；再用盾反击；当他腾空发射火焰弹时，可跑动躲避。战斗约十个回合，可将敌击毙。

⑤MISSISSIPPI　R.（密西西比河）

场景与第一站（TAMPA）相似。

河域中出现一种乘飞行器的敌人，他们从空中向下发射跟踪导弹，这种敌人今后还会遇到。应战的方法：主角 A 可跳起用脚踢；主角 H 可使用箭射，同时注意躲避导弹。

在出现空中敌人的右面河岸的石缝中，第一个宝盒是大红心，第二个是 H 标志。若为救活 H 勇士，后者必须获得。

到右端后，从第一个飞盘上跳起踢中宝盒，就可取到水晶球。随后出关。

⑥NEW ORLEANS（新奥林士）

战斗场景是河岸边的楼房。

进关就遇到一名怪异的敌头目，他可以依次变化四种形态。

第一种：刚出现时身着盔甲，双手举炸药桶向前投出，然后又射出两枚蓝光弹，继而又向勇士冲过来。当他手举炸药桶时，主角要乘其未投出之前将炸药桶击爆，然后下蹲躲避蓝光弹，再以跳跃躲避冲撞。敌头目的炸药桶被击爆三次之后，就变换出第二种形态。

第二种：敌头目失去了盔甲，披头散发，手发蓝光弹左右冲突。主角要继续对他攻击，迫使他变为第三种形态。

第三种：穿蓝衣的武士，右手能投放火焰，可下蹲躲避。武士受攻击后，又变为第四种形态。

第四种：一堆酷似人形且不断跳动的火焰，紧紧逼向主角。对这个怪物不必进行攻击，只要不断跳跃躲避。不多时候，怪物就自行爆灭。

然后从第二幢楼房沿平台攀登，再折返第一幢楼的第六层平

台，找到左方的一个屋门，进去取得水晶球就可以出关。

本站的战斗中生命值消耗很大，而又无红心可补，要特别小心应战。

⑦RICHMOND（里奇曼）

战斗发生在一座四层楼内。

刚进关不久，就遇到以前出现过的变形怪物，但这里只出现后两种变态。当怪物被打得变成火堆时，就可以跃上右方平台，等候火堆自行爆灭。

然后从第一层经平台一直向上登至第二层，由第二层登上第三层，再向右就可见到一座屋门，门的两侧也有电网封锁。电网的开关在第一层出现怪物之处的右方；也可以不关闭电网，而只待左电网停止的瞬间进入屋内，以取得水晶钥匙和 1UP 标志。

从第三层再向右，从方块拼合的平台迅速跳上第四层，再向右依次通过时开时关的电网，出关。

⑧PITTSBURGH（巴底士布尔格）

勇士出现在一座黑暗的楼房内。

主要有四项战斗任务。一是找到照明开关；二是找到水晶球；三是补充生命值（因生命值消耗较快）；四是找到出口。为完成上述任务，可按下述路线行进。

进关后，先向下跳落至底层，击退空中和地面的敌人后，向右行至接近终端处，由此攀上第二层，再乘飞盘登上右面有绿门（无电网封锁）的平台，进屋可得大红心和分牌，首次补充生命值，然后再返回第一层，又重新从二层乘飞盘登三层，用箭射杀机械蛾后，向右攀上第四层，由此右行又可见一门，门内有大红心和宝石，可第二次补充生命值。再右行就是照明开关，接通开关后再向左，可见到靠楼层顶部有一个敌人蹲伏着的平台，登上该平台击毙敌人后，就可以从宝盒中取得水晶球。最后再返回一层，从一层的右端出关。关口前有两道电网，必须认准其放电规律后再通过。

⑨PHILADELPHIA(弗尔得弗亚)

场景是一排铁架,铁架上有间隔一定距离的平台和铁链,还有喷气盘等。铁架下是一片火池,没有可以落脚之处。主角只能沿平台、铁链或喷气盘飞渡。

进关后,首先向第一座铁架的上层攀登,从最上层的平台处可得到水晶球。然后一直向右,若是A勇士,只需跳越平台和攀铁链前进;而H勇士因不能攀铁链,就需要利用铁架上方的一些喷气盘,操作比较困难。到达第三铁架处后,开始由平台下落,到最右面登上喷气盘,就可自动降到底层,右方就是出口。出口处埋伏有敌人,要小心!

⑩N.Y.(纽约)

匪首正在叫嚣:"即使我遭受挫折,秘密计划的实行也不会停止,美国的最大城市此刻已经沉向汪洋大海之中!"

军方的女情报员迅速通知上尉:"紧急时刻到了!灾难已降临纽约城!火速前往营救!"

勇士们立刻赶往纽约城,只见城市已是一片汪洋。勇士们迅速沿着城外的破损建筑群追击匪徒。庞大的楼座已开始倒塌,楼座的下部已没入海水之中,只有接近楼顶的几个下台尚露出于水面。忽然,敌头目凌空而至,他落到楼顶时用脚一顿,楼群又陷下一截。

要抓紧时机!制止敌头目的滔天罪行!

恶徒在天空中翻腾,不时从左、右两方向地面坠落。要打败他,只有H勇士方能胜任。首先使H勇士站在中间的平台上,瞄准匪徒用箭射,绝不可使他有逞威的机会。战斗不久,中间的平台可能下陷,可再跳到右面平台上,继续发箭,直至将凶恶的破坏者射落水中。

纽约城得以解救。

⑪OMAHA(奥玛哈)

勇士们继续追击匪徒,来到河边的多层楼座旁。一群匪徒包围

过来，要将他们统统消灭。本关中有一种黄色的宝盒，盒中除宝物之外，还潜藏着机械蛾。宝盒被击中后，蛾即飞出伤人。对这类宝盒，非必要时不可去开启。

当从底层来到第二座楼时，就沿墙攀登上第四层平台，再从左面的通路回到第一座楼，从该楼的第三层屋内取得水晶球。再由第一楼的第三层平台登上第六层平台，右面还有两间小屋，里面有宝石和分数牌等。再向右，从底层出关。

⑫DALLAS(达莱士)

场景是成排的铁架，与第九站相同，但没有敌人。

先从第一排铁架的底层登上顶层平台，再向右进。以后凡需要向下跳时，都从平台的右端下落(下方的情况未显示于画面中)，就可保安全。如此到达第三排铁架，由此挂上第一根铁索后，再跳往右方的喷气盘，从喷气盘上击出水晶球，然后一直向右就到出关口。

若是 H 勇士，则途中需要乘喷气盘和跳开合式平台，难度颇大。因此，宜选 A 勇士攻此关，难度小且适宜补充生命值。

⑬DENVER(丹汶)

场景与密西西比河相似，但强敌太多，攻关难度大，生命值消耗多。因此，尽可能绕过此关而走其他路线。

水晶球在第一个喷气盘的上方。

⑭PHOENIX(菲尼克斯)

多层楼房内。楼房的结构较前更为复杂；游戏的趣味性也更强。

通过此关的正确行进路线如下：

先从底层向右登上第二层的一座大平台。平台的右面也有电网封锁进路，需要将右上方的开关关闭，方法有两种：a)选 H 用箭射开关，此法最简便；b)若只有 A 出战，则只能用盾牌反弹炮弹使打向开关(参看节目演示)。电网关闭后，再向右至平台端部跳下落

至第一层，右面是一座屋门，里面有大宝石和1UP。出门后再向右，遇到“ON”牌子打击之，上层电网就消失。然后向左折回，经过第一次进去的门洞，跳往上层平台，向右到宝盒处可取得水晶球。再向左折回登二层，从右面的门内可得到宝石和H(或A)标志。出门后继续右行，到达有一堵墙封闭的地方，需击打上层的“ON”牌子，使封墙消失。继续右行至平台的终端跳下，乘喷气盘向右。在这组喷气盘的上方有“ON”牌子，用箭射中后，就可关闭右方平台上的门两侧的电网，入门内可得到大红心，出门后返左行，从平台和喷气盘的间隙处下落，右面就是出关口。

本关中无敌人，可大量补充生命值；可救活伙伴；还可增加一次游戏机会，必要时可重返此关。

⑮SALT LAKE CITY(盐湖城)

一开始就遇到四变形怪物，当将第一化身击败后，就要跳到平台上，再利用平台来攻击另外三种化身。

击退变形怪后，可直接去寻找钥匙和出关口。路线如下：先登上第二层，向右见到一只喷气盘时跳上去，接着又可见到另一只忽隐忽现的飞盘，由此盘跳上右面的平台，击打“ON”牌后再返回左面，然后从平台的左端下落至一层的另一平台，击打又一块“ON”牌子后，进入下一层平台的门内，可得到大红心和钻石，出门后径直向右，找到有三个旋转炮座封闭的空间，空间内的宝盒中就藏着水晶钥匙，取到后从上面的平台再折向右，前面就是出关口。

从关口出来后，到达另一座楼房，在这里将遇到一名非常凶恶的敌头目，与他战斗时还要不断躲避楼顶上落下的石块；至于楼房中上下起落的吊锤，则并不伤人，不可被其迷惑。敌头目的动作异常迅猛，既能快速冲撞，又能跃起踢腿，还不时出拳攻击。与他搏斗时关键要善于躲避他的凌空飞腿，这是他用得最多也是最凶狠的一招。格斗时当一名勇士的生命值消耗殆尽时，要立刻替补上另一名勇士。若一次出战未能取胜，可退回其他站，在救出伙伴并重新

会合后，再战恶徒。

通过此关后，就接近最后关口，胜利即在眼前。

(8)节目评价

节目构思精巧，很耐玩赏。两名主角的动作灵活，本领多而各具特色，更增添了游戏的趣味性。这是一部优秀的高 K 战斗节目。

4.《**圣斗士星矢**》I **代**(SAINT FIGHTER)

《女神的圣斗士》是日本著名画家车田正美出版的画集，并已改编为动画片，在世界各地都受到热烈的欢迎。本游戏节目即取材于原著，于 1988 年由日本 SHINSEI 公司出版，是一部单人玩的战斗节目。

(1)女神的圣斗士

希腊神话中的智慧和战斗女神雅典娜转世为女婴，被古拉杜财团的城户光政收养，取名纱织。七年后，城户光政把自己的一百名儿子送往世界各地，接受圣斗士训练，以便长大后保卫女神。经过六年的训练，有十名少年成为圣斗士回到日本。其中的星矢、紫龙、冰河、瞬和一辉各怀绝技，勇敢地承担起保卫女神的责任。篡夺了教皇职位的撒加，先后派出了多名本领高强的圣斗士，追杀纱织和星矢等人，但都失败了。纱织为了维护正义、惩罚邪恶，率领星矢等少年圣斗士来到希腊圣城，准备与教皇决一死战。纱织初战失利，被幽灵箭射中胸膛，生命垂危。为了拯救纱织，少年圣斗士们只有在十二个小时内通过十二座神殿，找到教皇，才能救活纱织。游戏节目就反映这场艰苦的斗争。节目一共十二关，分别代表十二座神殿，又称为黄道十二宫，它们是：白羊宫、金牛宫、双子宫、巨蟹宫、狮子宫、室女宫、天秤宫、天蝎宫、人马宫、摩羯宫、宝瓶宫和双鱼宫。

(2)按键操作

A 键：跳跃。按 A 键的同时按上键可跳得更高。

B 键：攻击。

方向键：控制主角行动方向。

（3）角色选择

共有四名圣斗士可供选择，并轮流出场。第一位是擅长流星拳的星矢；第二位是善发钻石飞针的冰河；第三位是会使庐山升龙霸功夫的紫龙；第四位是心地善良的瞬。四位角色各怀绝技，其中以星矢本领最强，他死后又可以复活一次。

操作方法：标题画面时按启动键，就出现角色选择画面。画面的左上角是星矢；左下角是冰河；右上角是瞬；右下角是紫龙。用方向键指定角色，按 A 键启用。

（4）角色能量数据表的使用

角色选择完成后，按启动键，就显示角色能量数据表（CHARACER POWER LEVEL DATA）。每一个角色显示能量值（COSMO）和生命值（LIFE）两项数据。初始时均为“99”。这两项数值可以在一个角色之间调整；也可以在角色之间互相调整。操作方法是：先用方向键操纵箭头指向欲变动的数值，然后按 B 键将之存入表上方的储备值（SEVENSES）栏中，再用方向键调箭头指向欲增加的数值栏后，按 B 键就可以将储存值输入。当攻关或与敌头目决斗时，能量值和生命值均应事先调整，使合理分配，对过关有利。此外，当攻下第一关后，储备值将由零增加至“100”，攻第二关之前可以取用。当攻下其他关后，储备值随击杀的敌目标数而增长，要尽量获取增值，再输入给角色，方能使攻关有成效。

（5）游戏指令

节目中有用日文显示的四项游戏指令：

①たたかう——攻击（不同的角色选此指令时，可各施绝技与敌头目对阵）；

②はなす——交谈（可与同伴或敌头目对话）；

③なかまをよぶ——内部呼叫（可与同伴取得作战联系）；

④データ——资料(可查阅与敌头目对阵时所需要的能力)。

(6)选关密码

本节目每一套选关密码包括五组日文字组。杯题画面显示时选“CONTINOE”,就出现密码选择画面,用方向键选字母,按A键调出。全部密码调出后,再调箭头指向右下角的“ずわり”字样,再按A键就可进入游戏画面。

若某一个密码字母选错,可使用右下角的左箭头或右前头修改。

下面列出从实践中得到的第二关和第三关的密码,供游戏者参考。

第二关:ふがうつな　めつざやとめ　がせごめぜ　ぜごぜぜごめ　めいいめとてご

第三关:めせめめめ　めめめゆちくめ　みぶくめめ　おひいめやひめ　あううめとてや

(7)游戏方法

本节目的游戏方法比较繁琐,下面择要说明。

①节目的每一关分为进军神殿和与敌头目决斗两部分。前一部分除顺利通过进军途程外,还必须击杀足够数量的敌人,以得到一定的“读出值”,供与头目决斗及下一关使用。

②能量值(COMSO)和生命值(LIFE)在不同的攻关条件前,必须合理分配,以使两项数值在战斗中的消耗相接近。当某出场角色的某一项目数值消耗至零时,该角色就失去了战斗力,需要换另一角色出场。当两项数值合理分配后,可使另一项作废数值的剩余值尽可能小。

③为增加储备力,进军途程不要走到底,可以在接近终点时跳下悬崖“自杀”(只损失20个生命值),然后重新击杀敌目标以增加生命值,直至达到需要时为止。

④游戏者初玩此节目时,虽几经努力,却往往第一关也过不

去。为此，下面对攻关方法举出示例。

节目开始时，先按上述方法选第一名出场的角色，并确定其能量值和生命值，再按启动键就进入第一关。

第一关的场景比较简单，大部分是平地，少有几处沟崖，最后是第一神殿。当进攻第一关时，勿需故意多击杀敌头目(因为只要进入神殿通过此关，都给予读出值 100。但攻关中要尽量减少原有值的消耗。攻入神殿后，首先出现一幅人物画面，然后显示游戏指令。选两次“交谈指令”，并按 A 键，就可进入第二关。

进入第二关之前，调整角色的两项能力数据。并将读出值 100 输入到角色的数据中。

第二关的场景与第一关相似，敌人有所增加，天空中落下的石块更多，但行进难度仍不大。关中有几处地方适宜于击杀敌人以增加储备力，必要时辅以“自杀”的手段。储备力所需达到的数值，以每一关中角色所允许达到的能量值和生命值的极限数为准(例如第二关各允许 199)，多余的无法使用。第二关的攻关行程结束后，要与敌头目决斗，决斗之前用方向键和 A 或 B 键将能量值和生命值充至允许的最大值，然后选攻击指令后按 A 键，再选绝技项目，最后按 A 键。选择不同的绝技项目，对敌的杀伤作用有差异，这可以从决战画面上方的敌力显示数据中观察到。

此外，星矢战斗失败后，在纱织的救助下，还可以再复活一次。对付第二关的敌头目，需要四名斗士前赴后继，依次出战，方能制胜。

接着是第三关，从本关开始，通向神殿的途径不再是那样平坦了，攻关的难度陡然增大。但游戏的方法与前述的相同。

(8)节目评价

本节目藉助于“圣斗士”的名气，使问津者颇多，但玩后却令人失望。一是游戏方法过于繁琐；二是难度太大；三是场景和人物形象及动作一般化；四是节目中都是日文说明。凡此等等，均使节目的趣味性降低。上述见解供游戏者参考。

5.《帝国战机》(CRISIS FORCE)

这是一部1992年出版的，非常精彩的战斗射击片，容量256K、可单人玩或两人同时玩。

(1)纽约城遭袭击

199X年，美国纽约城的上空忽然出现庞大的机群，敌机铺天盖地而来，整个天空都被塞满了。处在机群中心的是一架形状怪异的指挥机，一只巨大的手臂从指挥机中伸出，手指向地上一指，敌机炮火齐发，向纽约城倾泻下来，城市受到了严重的破坏。

正当此危急关头，两架超级战斗机高速升空，这是美国空军应急部队迅速作出的反应。男、女两名驾驶员奉命架机迎敌。敌机群已经逃走，英勇的战机紧紧追击至敌方基地，一场激烈的复仇性袭击开始了。

(2)战斗模式选择和音乐欣赏

标题画面显示时，用选择键先选“OPTION(选择)”再按启动键，就出现模式选择(OPTION MODE)画面，其中共有五项：

第一项：REST(游戏次数或战机数选择)，可选2～5次。

第二项：DIFFICULTY(困难)或NORMAL(普通)，为游戏难度选择。

第三项：SOUND(音乐欣赏)，共有9首乐曲，按B键播放；按A键停止。

第四项：KEY(按键形式选择)，战机具有两项作战功能，一是射击(SHOT)；二是机型变换(CHANGE)，可以选择用B键控制射击；用A键控制机型变换，或者反之。

第五项：EXIT(出口)。

操作方法：用上、下键选择竖项；用左、右键调横项，最后使箭头指向“EXIT”，再按启动键后又回到标题画面。然后选1 PLAYER(单人玩)或2 PLAYERS(两人同时玩)。最后按启动键开始游戏。

注：两人同时玩时，蓝色战机由Ⅰ操纵器控制；红色战机由Ⅱ操纵器控制。

(3)帝国战机的超级战斗性能

帝国战机具有的超级战斗能力是无可比拟的，游戏者可以尽情发挥。

①适时变换机型(CHANGE)：战机的机型在战斗中可以变换出三种型式。

a)向前攻击型：主炮指向正前方，两侧付炮指向斜前方。

b)侧向攻击型：主炮向正前，两具付炮指向左、右两侧。

c)向后攻击型：主炮向前，两具付炮指向后斜方，机身周围并投射保护环。

不同的机型适用于不同的战斗环境，一般以第二种机型使用最多。

②加强武器系统

激战中，空中出现一些标志，这主要由击中一些圆形的蓝色飞行器而出现。获得这些标志后可以使战机的武器威力升级。标志的种类及作用如下：

S——使射击加速。

B——炸弹。作战开始时，战机拥有五枚炸弹。每获取一个B标志可增加一枚炸弹(画面上方两端的椭圆点表示拥有的战机数；B字样后的数字即炸弹拥有量)。使用炸弹时可同时按A、B键。

花环——开始出现时为蓝色，后又变为红色，以后即在红、蓝色之间交替变换。当获得蓝色标志时，战机可发射炮弹，获得的蓝色标志越多，炮弹的威力越大；当获得红色标志时，战机可发射激光，获得的红色标志越多，激光的威力越大，且具有自动瞄准目标的功能。

若S标志和花环标志交替获得时，战机的武器系统可变换出很多式样，使游戏者眼花缭乱，兴奋不已。

③争取“两机合一”

当红、蓝两架战机各取得红色花环标志 4 个以上时，若操纵两架战机靠近，只见一片闪光过后，两架战机合并成一架巨大的幻影式战斗机，它向四周发射多向的巨大激光炮弹，无坚不摧，所向披靡，场面极为壮观，此时，合成式战机由主动合并的游戏者操纵，屏幕左下角同时标出合成战机的能源值，随着战机的使用时间增加，能源值逐渐减少，至零时又分解为红、蓝两架战机。合成式战机不会被敌方击毁，但被敌方击中后能源值将受损失，从而减少合成战机的使用时间。

(4)各关战况

本节目共七关，以 STAGE 1～7 表示。

STAGE 1　雄鹰出击

威武雄壮的战机升空后，迅速追击入侵之敌。当飞到海洋上空后，敌方的水上基地赫然呈现在眼前。基地的前沿只有敌方的小型飞行器，战机要抓紧时机提高武器等级。深入基地后，敌方的激光战斗机出战，基地上的激光炮也纷纷对空中射击。基地的后段是一条金色的波动通道，通道中不断涌出多种怪异的阻击器，战机要避开正面，将敌目标一一击毁。终于，那架指挥袭击纽约城的蝴蝶形敌机被追上了，它匆忙挥动两只手臂招架，但手臂很快就被击毁，剩下的机身还在发射电光炮，我方战机迅速贴近，火炮与炸弹并发，将罪恶的敌机彻底摧毁。

STAGE 2　乘胜追击

战机乘胜追击，发现陆地上的一些环形标志和石柱，原来这是外星机群的着陆点。着陆点的草地上爬行着很多蟹状攻击器；天空中有一些人形飞行器。战机突破它们的封锁后，飞抵标有很多外星文字的建筑群上空，在一大片用方块石铺成的地面上，可见到标有 E 字母的石块。用炮火轰击这种石块，就可以发掘出战斗标志。

关底是一个佛像式的机座，隐藏在建筑群中向外发射出成串

的方块，方块碰到战机就爆炸，要迂回躲避，并变换机型为侧向攻击。战火纷飞中，机座的佛像式外罩被击毁，一个血红色的魔鬼头显现出来。此刻，绝不要吝惜使用爆破弹。

STAGE 3　险过断层

战机驰入一个黄土构成的隧道，隧道中有许多横向的交错断层，由于画面是自行移动的，所以战机必须灵活地穿越于断层之中，稍一疏忽，战机就会撞毁。断层间还偶而出现敌方的飞行器拦截，更增加了这段行程的惊险性。万一前方出现敌机而来不及躲避时，可迅速发射导弹，战机就可藉闪光保护越过难关。隧道的末段又出现多道封闭的隔墙，硬闯是过不去的，你必须等待隔墙中出现时空漩涡，迅速飞进漩涡去，就可安全地穿越隔墙。穿过隔墙后就到达隧道的尽头，有一架蝶形敌机几乎将整个空间塞满。敌机有两座炮架，战斗时处于左下方可不被炮弹击中，但一定要用最强的火力尽快将敌机击毁，因为它正在凶狠地向战机挤压过来。

STAGE 4　火山爆发

穿越过隧道后，场景豁然开朗，战机俯视之下，是一片绿油油的草原，但凶险马上就要降临，原来前方是一片外星火山区。大地在颤抖，火焰和石块从火山群中喷泻而出，构成战机前进的最大威胁。你不妨操纵战机对准火山口射击，通常能将火山口封闭。再向前是很多横向燃烧的火焰层，巧妙地操纵战机可以避开火焰而逐层穿越，危急时也可以启动导弹系统防护。

关底首先只呈现出三座火山，在不停地喷发。战机用强大的火力轰击，将三座火山全部封闭。就此瞬间，一个圆盘形的飞行器从火山后飞出，它发出的巨大火焰圈高速地射向战机。在与飞盘的对战中，最好是一架战机处于它的前方，吸引其火力；另一架战机从侧面进行攻击。

STAGE 5　海上激战

海域中，敌方出动巨型战舰和炮艇率先出来拦截，过后，机群

和各种飞行器凌空飞来，海空之间，战斗异常激烈。忽然，画面凝结了，战机的下方出现了大量的敌方炮艇，这是敌方主力战舰出现的前兆。果然，战舰的尾部徐徐露出，但舰上的火力装置很快就被战机推毁，敌舰尾部又缓缓消失，原来这只是一次火力侦察。时隔不久，巨型的敌舰全部驶经画面，它异常庞大，结构精巧，舰上配备有复杂而式样繁多的火力装备。面对这庞然大物不可慌张，两架战机先分居两侧，尽快击毁敌舰头部两侧的火力点，然后战机一前一后，集中火力攻击舰身中部的绿色闪亮部位，直至将敌舰击沉于汪洋大海之中。

STAGE 6　轰炸敌太空基地

敌方的太空基地是悬浮在空间的庞大结构，它的防空系统很奇特，是由一些特殊材料做成的板块，很快被击毁。这些具有不同式样和不同飞行规律的板块封闭在战机的前方，却实具有特殊的防卫作用。但是，帝国战机是无坚不摧的，再坚硬的材料在战机的超级武器系统面前是也无济于事。战斗时，当有防空导弹横空而过时，将战机拉向后可以躲避。接着，又出现更加密集的块板武器，几乎将战机淹没其中。此时，若仔细观察，可以发现在板块群之中有一个较大的板块，它是板块系统运行的核心，只要将它击毁，整个系统就破灭。但战斗还远未终结。随着基地建筑的纷纷坍落，敌方的一架编蝠型飞机从基地中飞出，它的蝙蝠形翅膀上各有三支伸缩鞭，使我方战机难以靠近。敌机的头部还不断发射出成串的星形炮弹在天空中回旋。你不可被任何假像所迷惑，只要坚持不懈地轰击敌机的要害部位——头部，就能获得胜利。

STAGE 7　歼灭太空霸王

战机开始向基地内部挺进。当沿着一条蓝色通道飞行时，不可碰到两侧的墙壁，否则战机将被撞毁。进通道不久，前方分出了两条通道，都可以通行，但必须将通道中出现的敌方飞行器统统击毁后，方能重新进入单股的通道，否则永无终止。

在到达太空霸王的总部之前，将遭到三次较强力的火力拦截。第一次，是一名太空人坐在一个飞行机座上，向战机发射激光炮和回旋弹；第二次：是一架盾形飞行器，它的头部发射出月牙状火焰；第三次：一架蝶形飞机从方形机座上飞起，机头发射出强大的激光束，机身上还飞出许多小飞机。这三次阻击均将被英勇的战机一一突破，但也可能使战机受到严重的创伤，从而削弱与太空霸王的决战能力，因此要认真对待。

关底：蓝色的通道开始扭曲，太空霸王现身了。他盘手傲然挺坐在一架特异的飞行器上，飞行器向四方伸出四个怪兽头，每具兽头都喷吐出电光，而霸王双手一扬之间，又洒出一把钳形飞弹，布满整个战斗的空间。这的确是一个穷凶极恶的霸主。与它的决斗必须掌握正确的战术：①将机型变换成向前攻击型，并充分发挥爆破弹的威力；②先将四个怪兽头逐一击毁，在此之前攻击飞行器上的霸王是没有用处的；③当四个怪兽头被击毁后，飞行器也随之炸毁；但霸王却腾身跳出，依靠背上的两只飞翼仍在空中飞行，此时他更加疯狂，不断地发射巨大的激光柱和交错的激光束，为取得决战的胜利，可一架战机在敌前方；另一架战机变换为侧向攻击型，从侧面进攻。这场太空中的战斗紧张而又激烈。在两英勇战机的奋力夹击下，太空霸王的末日终于降临，他苦心经营的侵略基地也随同他一同淹没于茫茫的穷苍之中。

画面中最后展现出两架英雄战机胜利返航的壮观情景。

(5)节目评价

这部新版的射击片已接近街机节目的水平，虽然画面的色彩还不如大型机节目那样丰富，但就战斗效果的描绘、出场角色的数样和逼真程度以及战机的攻击性能等方面，都是非常出色的。游戏时，当选取普通(NORMAL)模式时，攻关难度适中，而且还有三次接关的机会；而当选取困难(DIFFICULT)模式时，战斗场面将更富有刺激性。

6.《巴塞罗那奥运会》(TRACK AND FIELD)

这是一部田径比赛的游戏节目，原名为《1996 奥运会》，为迎合形势，又改名为《巴塞罗那奥运会》复制出版。节目中实际上只有八种田径比赛项目，分别是 100 米赛跑、跳远、100 米跨栏、标枪、三级跳、飞碟射击、射箭和跳高。游戏效果都不错。

(1)游戏模式选择(PLAY SELECT)

标题画面中，显示四种游戏方式：

①1 PLAYER A——一人玩 A 种模式；

②1 PLAYER B——一人玩 B 种模式；

③2 PLAYERS A——两个同时玩 A 模式；

④2 PLAYERS B——两人同时玩 B 模式。

A 种模式与 B 种模式的区别在于：B 模式的合格标准高于 A 模式。操作时用选择键选模式，再按启动键就出现比赛项目选择表。

(2)比赛项目选择

共有八个比赛项目显示于项目选择表中：

①100—METER DASH(100 米短跑)；

②LONG JOMP(跳远)；

③110—METER HURDLES(100 米跨栏)；

④JAVELIN THROW(标枪)；

⑤SKEET SHOOTING(双向飞碟射击)；

⑥TRIPLE JUMP(三级跳远)；

⑦ARCHERY(射箭)；

⑧HIGH JUMP(跳高)。

用选择键选定项目后，再按启动键，就可以进入比赛。

(3)游戏画面中的字符识别

游戏画面中主要有以下英文词汇：

WORLD RECORD——世界纪录(各个项目的世界纪录均注明在画面中)。

QUALIFY——合格标准(每个项目都有合格标准,B 模式的合格标准高于 A 模式。比赛成绩必须达到合格标准后,方能进入下一个项目的比赛)。

SCORE——比赛成绩纪录(显示当次比赛的成绩)。

1P(2P)——第一(二)参赛者。

CPU——电脑控制的参赛者。

1 UP——比赛一次(如 100 米短跑、110 米跨栏等只比赛一次而定名次)。

TRY——试赛(跳远、标枪等项目,可赛三次,以最佳成绩为准)。

SPEED——速度(对有助跑动作的项目:如跳远等,在 SPEED 后面以色带的长度表示助跑的速度)。

FOUL——动作犯规(如提高起跑、起跳和越线等)。

(4)比赛技巧

必须掌握各项比赛的操作技巧,方能取得好成绩。

①100 米短跑(100 METER DASH)

两声笛响时做准备动作,待枪响后迅速按住连动 A 键跑出,直至冲线后为止。电子纪录牌上即时显示各项纪录;跑道上还有距离标记,均可随时观察。比赛成绩首先决于定起跑的反应速度;其次,由于不同游戏机的连动功能不同,使成绩有差异。本项目只比赛一次。

②跳远(LONG JUMP)

一声笛响后按住连动 A 键助跑(此时可见到 SPEED 线增长),接近起跳线时按方向键的任何一方跳出。跳出的角度(在画面左下方显示)决定于按方向键的时间长短,按的时间越短,跳出的角度越小;反之越大(最大为 80 度)。比赛的成绩一是决定于起跳

点；更重要的是控制跳出的角度。本项目可跳三次。

③110 米跨栏(110 METER HURDLES)

枪响后迅速按住连动 A 键跑出，到栏前按方向键的任何一方跨栏，一共有十道栏，至冲线为止。本项比赛的规则与真正的比赛略有区别，即要求跨线时不能碰到栏，否则运动员将跌倒而影响成绩。本项目只比赛一次。

④标枪(JAVELIN THROW)

一声笛响后按住连动 A 键助跑，至红、绿交界线前按方向键的任何一方将标枪投出，投出的角度(在画面左下角显示)也决定于按方向键时间的长短，从而决定投出的距离。

⑤飞碟射击(SKEET SHOOTING)

赛场上的两侧有两台飞碟抛射机，一声笛响后，飞碟就从比赛场的两侧向中间飞出。运动员有两个红色的瞄准框，按 A 键为用右框瞄准射击；按方向键的任何一方为用左框射击。当飞碟落入瞄准框内时开枪，飞碟就被击中。由于飞碟连续抛出，而且不一定落入那个瞄准框内，所以左、右两方的射击要灵活准确地掌握。如果连射两发而不中，则被罚暂停射击，此时瞄准框变为黑色。飞碟抛出时有一定的规律，只要多做练习，则熟能生巧。比赛时每击中一只飞碟，可得 100 分，每场射击时间限定为 15 秒，一共可赛三场。

⑥三级跳(TRIPLE JUMP)

一声笛响后，按住连动键助跑，至白线前按方向键的任何一方跳起，每一次落地的瞬间再按一次方向键；第二次落地的瞬间最后按一次方向键，也就是一共跳三次。第二、三次按方向键的时间必须准确，否则跳不起来。三次跳出的角度都可以用按键时间的长短来控制。一共可比赛三次。

⑦射箭(ARCHERY)

画面中显示的为赛场的俯视图，箭靶从射手的左方向右运行过来，要在适当时机按 A 键使箭射向运行的靶。每箭的得分决定

于中靶的位置(在画面的右上方显示),最少得10分,最高可得600分,脱靶为零分。一共射8支箭,以8支箭所得的总分与合格标准相比较。为取得好成绩,一定要注意画面下方WIND一栏内标出的风向和风速;二要适时按键使箭射出,以适应箭靶的横向运行;三要以按键时间的长短来控制箭射出时的仰角大小(画面右上方的ANGLE栏内显示),以修正风吹和自然下落的影响。本项目共赛三次。

⑧跳高(HIGH JUMP)

笛响后,按连动A键助跑,至接近横杆时按方向键的任何一方跳起,随后用右键和上键控制身体过杆.起跑的角度以按键的时间长短来控制。本项目一共可赛三次。

(5)比赛程序

正常的比赛需从第一个项目开始。达到该项目的合格标准后,就可以进行下一个项目,如此依次进行。若8个项目全部通过,就可以进行第二轮,此时合格标准相应提高。如果某个项目达不到标准,画面显示"GAME OVER"字样,比赛重新进行。

(6)节目评价

本节目的游戏特色与《汉城奥运会》极为相似,虽然操作比较简单一些,项目也少一些,但也很逼真有趣。比赛时,除按程序进行外,也可以利用项目表直接选择所喜欢的项目。

7.《**战斧**》(ASTYANAX)

本节目由美国JALECO公司于1990年出版,容量256K,单人玩战斗类节目。

(1) 希腊神话中的勇士

希腊神话中有一个名叫"亚斯太纳克斯"的勇士,当他创造奇迹的时候,还只是一个16岁的少年。

当时,他还是学校中的一名学生。每天晚上,他都梦见一个

女孩在呼唤他："亚斯太纳克斯……我期待着你……"。他不明白这个梦的意思，也不知道呼喊他的那个女孩子是谁。

有一天，亚斯太纳克斯正向学校走去，忽然，天空中出现一阵强烈的闪光。闪光过去后，他发现他来到一个陌生的世界，天空中还有一个长着四只翅膀像蝴蝶那样在飞翔的女孩，亚斯太纳克斯非常惊异，"噢哟……我来到了那里啊？""这里是利姆利亚王国，我的名字叫库特，是我把你带到这个世界来的"天上飞翔的女孩居然说话了，"你仔细听我讲！"库特继续说，"在你梦中出现的女孩是利姆里亚王国的公主，名叫罗丝布特，我是她的奴仆，公主被邪恶的名叫"黑角"的男巫劫持去成了俘虏，亚斯太纳克斯，请求你救出我们的公主吧！""但是我只有16岁，怎么能救公主呢！"亚斯太纳克斯疑问道，"亚斯太纳克斯，你是我们这个世界挑选的勇士，你拥有令人惊奇的能力……而且……只有公主才能送你回到你自己的世界中去""只靠我是不可能救出公主的。"亚斯太纳克斯刚说完这句话，天空中就出现了一把金光闪亮的斧子，""带着这把魔法的战斧！"库特说，"这是你能回到地球去的唯一途径，黑角术士统率着很多怪物和野兽，要小心！你没有别的选择，只能与他决一死战。"

在库特的鼓动之下，亚斯太纳克斯毅然地拿起战斧，并向库特说道："那就这样，带我出征吧！"

地球上的勇士－亚斯太纳克斯，他将要凭籍超人的能力和那把神圣的战斧，斩除恶徒，拯救罗丝布特公主。

（2）主角的超人能力与神奇的战斧

①按A键跳跃。

②按B键挥舞战斧及施用法术。

③战斧的威力可以不断加强：a）战斗途中砍碎石柱，若出现一个斧形标志，获得后可以使战斧变长，再获得一次标志，可加至最长，犹如一把古代战刀；b）获得砍碎石柱后出现的手形标志，

可以使战斧的威力增加，这在画面下方以“POW”字样后的黄色带表示，当黄色带伸至最长时，砍击力最强。

④施用法术：主人公会施用三种法术。只要在游戏过程中按暂停键，再按选择键，就可以选用某一种法术。第一种法术是定身术（圆球形标志表示），它可使任何凶恶的敌人在短时间失去活动的能力；第二种是火术（火焰状标志），施用时向四周发射火焰，严重致伤敌人；第三种是闪电术，施放的闪电威力强大。为了能使主人公施用法术，还要有法力作保证，这就是画面下方的“SP”标志。每施用一次法术，要消耗一定的法力，消耗的数量因所用法术而不同，以定身术消耗最少；闪电术消耗最多。如果获得击碎石柱后的箭形标志，便可以增加法力。当选定法术后，可按暂停键恢复游戏，使用法术时按B键。

（3）库特女郎将助你成功

一路上，战斧的主人将不断得到库特女郎的帮助。当击碎某些石柱而出现带翅膀的小人时，那就是库特，要立刻与她接头，于是出现了库特问话的画面，此时，当你按上键就可以得到少量的生命值（LF）并加满法力；若按下键，将显示三个等级的战斧，可以用左、右键选择。一般情况下，以选前一项为宜。然后按A键恢复游戏。

此外，库特还不断为勇士输送加血瓶，其中的红瓶可增加少量生命值（LF）；蓝瓶可将生命值加满。

（4）六大关的战斗实况

节目一共有六大关，有的大关中尚包含有小关。

①第1－1关（ROUND1－1）利姆里亚

华丽的利姆里亚王国宫殿中充斥着黑角术士豢养的怪类。首先遇到的是经常出现的持大刀的骷髅怪，它会放飞镖，拱手表示休战，此时砍不伤它，很是怪异。对付方法是下蹲用战斧不断挥砍，就能击倒。然后有一些在空中晃动的水母怪出现，向地面投

掷跳弹，用战斧可以砍掉这些蹦跳的东西。当向一些平台跳跃前，要特别小心台上突然出现的毒花，可以将它们砍掉后再过去，或者用法术摧毁之。少年勇士一路奋战至宫殿长廊的末端时，一个红色的圆球从天上落下，忽而又变成一个双头怪物，如此变来变去。若和它恋战，生命值损失太大，不如使用火焰术，发动两次就可以将其消灭。再向前，就走出长廊，在黑暗的空旷处，一个头上生角持大刀的蓝衣武士骑着一头怪兽缓缓逼近。忽然，怪兽头飞落下来，冲向亚斯太，然后又滚动回去接到长颈上，有时还口吐毒弹，咄咄逼人。对付它的方法是：先将法力都用上，然后靠近怪兽砍它的头部，当怪兽头飞出时，跳跃就可以躲避，而由于始终靠近怪兽，也不会被毒弹打着。怪兽头被击中多次后，怪兽就倒毙，蓝衣武士跳落地面扑过来。击败这家伙的妙法就是将他逼到一侧，连续挥斧使之无还手之余地。

②第 2－1 关（ROUND2－1）血色之路

亚斯太穿越过王宫后，开始去搜寻黑角术士的下落，从而踏上了“血色之路”，沿路上丛林密布，骷髅怪、泡泡虫等出没林中，平台上还有食人花……路的末端是一个山洞，亚斯太正想进去，却忽然被地上游动过来的泡泡虫挡住进路，如果不砍它，它便始终在地下游动，若是一砍它，泡泡怪就变成一个猩猩的模样，伸出长手抓人，随后又变成泡泡怪游动。需要用下蹲攻击和跳跃的战术，打掉怪物进入山洞。

③第 2－2 关（ROUND2－2）依纳佐米

黑角术士就盘踞在依纳佐米山上。从台阶不断向山上攀登，并击杀拦路的放箭怪物，很快就可到达上顶。山顶上先是出来一只蝙蝠怪在空中飞翔扑击，可以用法术将它消灭。随后又游过来一个蛇体人身怪物，它忽隐忽现，手中一次投出两条小毒蛇，向主角游过来。对这个怪物，硬拼是打不过它的，必须使用巧妙的方法，这就是当蛇怪每次出现时，使主角在它将要停止游动前的位

置处下蹲，待怪物接近时砍它胸口凸出的发亮部位，再及时返身击杀游过来的小毒蛇，随后又返身击怪物，每次照面时可攻击它两次，转身的过程中切勿站起，以免被怪物的手打着。为此需反复地按下右、下左和B键，最终可将怪物击毙。

④第3－1关（ROUND3－1）卢哥古

主角搜寻黑角男巫，来到卢哥古地区的一座古廊，前进的道路上仍然有食人花和水母怪等，必要时可施用火焰术或定身法。关底是一个两角牛头怪，洒出一排排利箭刺向勇士，要尽快将它逼到一侧，然后一次次地跳跃砍它，就可使它无法还手而最终就毙。

⑤第3－2关（ROUND3－2）利特

主角从利特山的顶部层层下落。

本关的难度开始增大，攻关时必须掌握以下要点：a）从山顶上层层下落时绝不可使用法术，以保存法力突击关底；b）台阶上所遇到的恶鹰和箭怪不必认真对付，生命值受消耗也不妨事，尽快向底层下落；c）到接近底部左侧的一个紫色平台时，可见到右方平台上有一个石柱，中间还隔着一座平台，必须谨慎地跳上那座有石柱的平台，以击碎石柱得到蓝血瓶将生命值加满；d）攻击关底的第一个怪物时不可使用法术，也不能消耗过多的生命值。方法是一见怪物从右侧出现时，立刻上前（不可太近）蹲下砍两斧后退下，候怪物过来时再依法砍之，这样随着怪物的缓慢前进而且战且退，恰好退至左侧时将怪物击毙；e）第二个出现的是飞虫怪与石头怪的复合体。飞虫怪先是藏在石头怪的身子里，只露出头部而不活动。石头怪缓步向主角逼近，并不断抛出巨大的带棱石头，主角要立刻使用火焰术或闪电术连续轰击，直到法力全部用尽为止，这样就能很快将石头怪击毙，飞虫怪的护头白罩也被摧毁，使它不得不飞上天空，向下抛出光环以防身。这时，若主角急于取胜而连续用斧砍，则一是因战斧连续挥砍威力不大；二是因不断跳动将可能触及光环而使生命值很快被消耗，就难以取

得成功。因此，必须沉着稳妥地攻击，在战斧的能量加足时，迎头砍向飞过来的虫怪，其间，也可以用战斧砍掉有危害的光环，如此轮番攻击，方能将飞虫怪消灭。

⑥第 4－1 关（ROUND4－1）沼泽

沼泽地中主要是一些使叉的鱼尾怪，它们潜伏在主角必经的道路上，突然跳出来袭击。由于鱼尾怪太多，难以一一击杀，否则生命值很快就消耗完了，攻关将中途失败。要使攻关获得成功，需要掌握以下几点：a）在宽阔平坦的地方，可趁鱼尾怪跳起后落下时，一斧将其砍死；b）在水中狭窄的平台上尽可能不与鱼尾怪纠缠，特别是还伴有很多其他敌目标出现时，此时要使用定身术，尽快通过这类难走的地段；c）本关的第二根石柱中通常藏有战斧标志，不要获取，否则更不利于战斗；d）水中常跳出一些讨厌的小鱼，除砍杀外，可跳跃或左右移动躲避；e）只要能安全通过前一地段，就可以从后一地段的石柱中获得生命值或法力补充；f）关底不过是一个普通的骷髅怪，战胜它是不难的。

⑦第 4－2 关（ROUND4－2）坟场

坟场的架子上摆着棺材和骷髅头，显得阴森可怖。本关使用的战术与上一关的相似：a）前一地段不可与敌纠缠，尽快通过，为此不妨使用定身法，反正到后面还可得到库特的帮助；b）可以使用“二级战斧”，以利于攻击较远的目标；c）关底首先出现红衣术士，它会使用隐身术和定身法，要用法术尽快干掉它；d）最后现身的是一个龙须怪，它手中一次抛出三个电弹，电弹落地滚动一段距离后，又向上发出一道电光，从而在怪物面前组成一道电网，使勇士难以近身。因此要在怪物陆续抛出电弹时，依次用战斧将电弹击碎，三次后就出现一段空隙时间，趁此机会砍怪物的头部，如此周而复始地攻击。若在到达关底与怪物决斗之前，除加满法力外，尚能得到一只蓝血瓶，则战胜怪物的希望很大。

⑧第 5－1 关（ROUND5－1）提鲁给姆山

穿过坟场后，库特带领亚斯太来到一座山崖下，这就是提鲁给姆山，山顶上耸立着一座城堡，那就是黑角术士囚禁公主的地方了。

亚斯太要先从断桥和平台上渡过一条河，才能到达山崖下。河中水怪极多，攻关的方法与第4－1关相似，但难度要大得多。本关中一共有五根石柱，都藏有标志，理想的组合情况是：第一根有手形标志，第二根是战斧，第三根是箭符，第四根是库特，第五根是蓝血瓶。在此情况下，当关底出现一只鹰和狮子时，就有把握制胜。

⑨第5－2关（ROUND5－2）悬崖峭壁

亚斯太从山崖下顺台阶层层攀登，台阶上只是一些泡泡怪和食人花，没有活动的敌人，故可以从容攀登。到山顶后，需要跳跃一下，就可引出一个像第3－2关中的怪物，但情况与第3－2关不同的是，不会再出现第二种怪物。所以只要轻施法术，就很容易通过这一关。

⑩第6－1关（ROUND6－1）黑角术士的城堡

少年勇士几经周折，终于来到了黑角术的城堡。

库物提醒亚斯太：“小心！这城堡是一座迷宫。”

公主的声音又忽然传来：“你只要注意标记，就能达到目的。”

术士的城堡是由很多长廊组成的，每条长廊上都有几扇门，而每一扇门也都可以进入，就是这些门洞将长廊互相连通而构成了一座迷宫。

进门的方法：按住上键直至门开启，随后就可以进去。

亚斯太对迷宫几经探索，找出了这样一条路线：从城堡大门进入第一长廊→从第一长廊的第四门进入第二长廊→从第二长廊的第三门进入第三长廊→从第三长廊的第二门进入第四长廊→从第四长廊的第四门到达第五长廊。按这条路线走，进入的长廊都不重复，最后到达的第五长廊看来已是尽头，又回到了已经搜索

过的其他长廊中。亚斯太因而一无所获而感到迷惑不已。请聪明的游戏者们帮助他来解开这个迷，以找到邪恶的黑角术士，救出罗丝而特公主。这样，亚斯太也可以重返家园了。

（5）节目评价

本节目的现行复制版本，与世嘉卡的《战斧》同名，这是出于商业性考虑，而节目的故事和内容以及游戏方法与世嘉卡完全不同。但就任天堂的节目而言，本作品的画面和音响俱佳，然场景的变化较少。节目的难度虽然大，但可以无限接关。节目最后的迷宫探索，对喜欢开动脑筋的游戏者将是很有吸引力的。

8.《**僵尸王国**》（ZOMBIE NATION）

1991年出版，容量256K，单人玩传奇性战斗节目。

（1）僵尸王国的由来

1999年，一块陨石坠落在美国内华达州的沙漠中，这块陨石本是无害的，但谁也没有意想到，从这颗陨石中竟然派生出一个名叫“达希”的异样生物。这个邪恶的生物是十分可怖的，它具有发射超强磁力线的能力，达希就利用这种能力将联合王国僵化，变成了所谓的“僵尸王国”。达希还竟然使自由女神塑像复活，以为它的丑恶行径效力。

那超强的磁力线还使达希得以收集到相当数量的兵器，其中包括威力无可比拟的“撒拉剑”。这把神剑属于日本的一个传奇性的武士阶级，这个阶级的卓越首领乃是一位似神似怪的角色，名叫“内马古比”。当他得知神剑落入了达希的手中时，便立刻奔向联合王国。

“内马古比”拥有强大的武力和神奇的魔法，只有他，能够夺回失去的神剑；也只有他，能够将联合王国从达希的残酷统治下解救出来。

这就是僵尸王国故事的由来。

（2）游戏难度选择

标题画面显示时，用选择键选难度："EASY"表示"容易"；"HARD"表示"困难"。

（3）选关，接关

①选关：标题画面显示时，按启动键，就出现选关画面，一共有四关，分别以 ROUND Ⅰ～Ⅳ表示，四关的图形也分别显示在画面中：右方的图形是Ⅰ关；左方的图形是Ⅱ关；下方的图形是Ⅲ关；上方的图形是Ⅳ关。用方向键向选择任何一关，再按启动键就进入游戏画面。

②接关：节目规定的接关次数为五次，得分每增加 2 万分，可增加一次接关次数，当攻关失败显示"GAME OVER"字样后，随即出现接关选择画面，若选"YES（是）"为接关；选"NO（否）"则游戏从头开始，并显示得分的名次。

（4）按键操作

节目画面中出现的主角不是全人形，而只是一个硕大而血红色的人头在空中运转，口中喷发出对空魔弹和对地魔弹以作为攻击手段，这只需按 B 键就都可以实现；方向键用于操纵人头在空中运行。

（5）魔弹威力升级法

神奇的巨头喷发出魔弹，所及之处，山石崩裂、火焰燃烧、高楼爆炸、妖魔们被打得吱吱声地惨叫，战场上一片浓烟烈火，一切都被摧毁殆尽，其声势惊人。

魔弹的威力还可以获得升级：只要每救出五名呼喊"HELP（救命）"的人质，威力就可以晋升一级，由此从一级开始，经二级、三级、最高可达"星级"，升级的情况在画面的右下角有相应的形象显示。那里有一个小人形，每当救出一人时，小人形就向前移动一格，救出五人后，小人形就到达旗标处，此时所达到的威力级别在方框中就显示出来。

当魔弹达到二级时，就具有了自动瞄准目标的功能；当达到“星级”时，魔弹具有无坚不摧的威力。倘若使魔弹在战场上所造成的破坏程度越大，击中的目标越多，则游戏得分（SCORE 后面的数字）就越高。而得分每增加一万分，就可以增加两格生命值（以人头形象表示）；每增加 2 万分又可增加一次接关次数。

（6）版面介绍

节目一共有四关，每一关中包含三组版面，其中的第三组就是关底。

Ⅰ关　都市

第一组版面：高楼大厦耸立在地面上，楼顶上雷鸣电闪，只能靠炸毁楼层后穿越过去。怪物达希在楼墙上装设了移动炮座；在空中出动了武装直升飞机和飞艇；地面上有敌兵和坦克。这一切都未能阻止传奇武士内马古比的前进，他那威力巨大的魔弹将建筑物和敌目标尽情摧毁。被俘的人质一般都处在高楼的上部，击毁楼层后他们就跳出，要迅速过去救他们（碰到即为救出，切勿射击）。

第二组版面：依然是成片的建筑群，但高度较低。地面上射出了闪电柱，迫使内马古比只能在闪电收敛时通过。空中还增加了战斗机和旋转式雷。敌方的狙击力有所加强。

关底：被妖法蛊惑的自由女神像赫然出现。它手擎火炬，吐出了泡沫，眼中还射出水晶弹，竟然将正义的武士当成了敌人。为了制止它的失常行为，只得解除它受到的魔力，然而它手擎的火炬不断喷发出巨大的火焰，总使武士的努力难以得逞。在几经努力后，终于找到了破解的方法，那就是先靠近女神的面部，略为停顿后迅速后撤到最左端，这样就不会被火焰烧着，而只要做到这一点，再不断向女神的面部发射魔弹，最终可以制服女神，使它恢复平静。

在这一关的一、二版面中，若使武士头强力撞向地面，可以

补充生命值。

Ⅱ关　山峦中的敌基地

本关的主要攻击目标，是达希建设在山峦中的隐蔽军事基地。

第Ⅰ版：武士出现在群山之中，山峦密密地排列在一起，其中只有绿色和白色的可以用魔弹击毁。红色的山峰与蓝天之间电闪雷鸣，是前进的主要障碍。

要尽可能贴近山脚运行，以摧毁在铁道上奔驰的坦克、骑兵和军车等。不久，又发现了敌方设置在山脚下的军用机场，武士用猛烈的火力将机场设施摧毁。本版中，在军事设施和山峦中都囚禁着人质。

第Ⅱ版：进入一座山洞。洞中纵横的水流穿载。水中潜藏着火蛇，水面上有敌方的筏艇，山洞中还不时飞出鸟群，岩石上盘踞着毒蛇……危机四伏。若轰击洞壁上的绿色石台及石岩上的红色碉堡，就可以救出人质。版面的最后是两个武士的模拟头像在空中晃动，放慢行进速度后将头像击落，就通过第Ⅱ版。

关底：一个赤膊秃头的壮汉以怪异的身手在窜跳，三把大斧从他的手中掷出，在空中快速地飞旋。击败他难度很大。

Ⅲ关　敌军火工厂

工厂区的巨大烟囱上还隐藏着高速歼击机，稍不留意就被它撞着。厂房顶上和机架上还有敌兵和炮座。设防极为严密。

Ⅳ关　隧道

成群的蝙蝠在隧道中飞舞，水流是红色的，巨大的水母在水中环形游动，很难躲避。此外，还有骨龙、古生代的尖翼鸟。行进途中，头顶上巨石滚滚下落，令武士防不胜防，攻关难度更大。

(2) 节目评价

怪异的武士头像、天空和大地间电闪雷鸣、建筑物被摧毁时的熊熊大火……这一切构成了一幅幅紧张而又富有刺激性的场面，声、像效果都非常强烈。由于画面大都是纵向自行移动的，战

斗时容不得半点犹豫和退缩，只能勇往直前。而关底的敌头目又异常凶恶，因而使节目的游戏难度偏大。

9.《**魔法总动员**》(TOTALLY RAD)

1991年版，容量256K，单人玩战斗节目■

(1) 神秘王国的故事

杰克是一位极具天赋才能的英俊少年，他受到了伟大的术士一扎比丁的赏识，跟随他学习魔法。杰克的女友爱丽生是一位学者的女儿，她也尽力支持杰克的努力。

有一天，杰克正与爱丽生说话间，一艘神秘的飞船从空中飞来，向他俩射出一道强大的火光后逃跑。这轰击来得如此突然，使杰克措手不及。他于是迅速追赶，以搜寻这袭击的由来。

飞船来自一个被称为“依达怪”的神秘王国，那里的居民长得出奇地丑陋，却又是异常的聪明。王国被一个暴君统治着，他不但奴役本国的人民，而且开始向地球发动侵略，这就是神秘飞船袭击的由来。

勇敢的杰克运用他从术士扎比丁那里学到的全部魔法，展开了反击入侵者的斗争。斗争的结果怎样？神秘王国的最终命运如何？当你玩通这个节目后，一切就真相大白了。

(2) 选关、节目演示、音乐和音响欣赏

标题画面显示时，先输入下列密码：上、上、下、下、左、左、右、右、然后按启动键，当听到一声响时，说明密码输入成功。此时出现一幅选择画面，上面有四项英文字。

第一项—BOSS（为选关项，可选第1至第五关）。

第二项—DEMO（为节目演示，共有9种）。

第三项—MUSIC（为音乐欣赏，共有19首配音乐曲）。

第四项—EFFECT（为音乐欣赏选听，共有41种）。

用选择键选上述的1～4项，再用左、右键选每项中的种类。

选听音乐和音响时，按A键播放，按B键停止。若按启动键，可退出选择画面。

(3) 主角的12种魔法

主角的基本攻击方式是发射火弹，按B键就可以实现。若按住单动B键至主角身体闪亮时再松开，就可以发出强力火弹。

本节日的精彩部分之一，是主角使用的12种魔法，其中的镇妖魔法作用时，场面尤其壮观，这是模仿大型机节目而制作的。而且，同一种镇妖魔法在不同的关次中作用时，其形式和效果还有差异，真可谓精彩纷呈。

下面介绍12种魔法的名称、标志及功效

①全加命术：标志为一种颜色的一颗心，每使用一次可增加六颗生命值。

②半加命术：标志为颜色各半的一颗心，每作用一次可增加三颗生命值。

③定身术：标志为一个时钟。使用时可令敌角色暂时不能活动。其有效时间以钟鸣声为准。

④隐身术：标志为一个小人，可使主角暂时变成幻影状，不怕敌方攻击。

⑤飞天术：标志为一只翅膀。使用时主角变成天使模样，背上有两只翅膀，可以在空中飞翔（用A键和方向键操作），同时还可发射月牙镖（按B键）攻击敌人。

⑥游鱼术：标志为一条鱼。使用时主角变成半鱼半人形，可以在水中潜游（用A键和方向键操作），同时还能投掷十字镖（按B键）。

⑦忍者术：标志为一个三爪兵器。使用时主角变成忍者打扮，使用一个带铁链的三爪兵器。

⑧回形术：标志为一只鞋。当主角使用⑤、⑥或⑦三种法术后，再欲变回原形时，需使用回形术。

⑨火术：标志为一朵火焰。使用时，初级状态的天空中闪动红光；中级状态为天空中飞出吹火魔头；高级状态为两支巨大的火柱横扫整个空间。

⑩魔图：标志为一些圆圈。初级状态为天空中卷动着蓝色的圆圈；中级状态为一个妖女穿越天空投下魔圈；高级状态为魔圈堆积成长棒状，端部有尖刺，从地面伸出后横扫整个空间。

⑪飓风：标志为一团龙卷风。初级状态为多撮龙卷风刮过天空和地面；中级状态为飓风；高级状态时出现风怪。

⑫石流：标志为一块黄色的石头。初级状态是许多石块在空中蹦跳；中级状态是一些尖石从四面八方飞出；高级状态是出现四个巨大的石头怪。

运用法术的操作方法：游戏过程中，随时按暂停键，就显示出法术标志图，最初只显示出四种，再按两次下键，可显示另外八种，再按上键又可以恢复。然后用方向键选定法术标志，再按A键就恢复游戏画面，此时主角就拥有选定的该种法术。当需要使用时按B键和上键即可。

游戏画面的左上角有两竖栏标志，左栏是生命值，以“L”字母代表；右栏为法力，以“M”字母代表。法力一共12格，当使用“回形术”时不消耗法力；使用一次“全加命术”消耗四格法力；其他法术每使用一次消耗两格法力。当法力耗尽后，就不能再使用法术了。

(4) 战术要领

①为使攻关顺利并保持游戏的连续性，可先设法增加游戏次数。今向游戏者介绍一项诀窍：本节目的大多数关中都有小型旋翼弹从空中飞过。若操纵主角站立或蹲在某一适当的位置，使旋翼弹刚从画面边缘出现时就被击中。这样，击毁旋翼弹的过程快而连续（此时，你甚至可以用一个夹子夹住连动B键），得分便迅速增加。每增加100分，就可以增加一次游戏机会，从而可使从

规定的3次增加至十多次。这项技巧也可以在战斗途中使用，以随时补充失去的游动机会。为观察效果，可在操作过程中同时按暂停健，画面的左上角就显示出拥有的游戏次数（P）和击中敌目标（ENEMY）的得分统计数字。

②攻关时，予先选出“半加命术”便于在生命快耗尽时迅速作补充。但注意按键时不要发生误操作。

③本节目的游戏画面中，没有补充生命值和法力的游戏标志（也没有其他标志），也就是生命值和法力是定量的，不能在战斗中作补充。而到关底时战斗的成与败，则决定于此时拥有的生命值和法力的多少。因此要珍惜生命值；更不可滥施法术。

④对关底的怪物施用法术效果不大，主要以常规的攻击方法取胜。

⑤要善于施用法术。本节目中设计的几种法术都很有实用价值，用以攻克难关很有效。法术使用是否得法，是取胜的重要因素之一。

⑥关底的敌头目都有不同的特点，要用不同的方法对付。下面作出介绍，供游戏者参考：

a）ACT. 1（第一关）：关底是鳄鱼怪。它在地上来回跳动，用骨头来掷打主角。主角可居右侧，在躲避掷打的同时不停地用火弹轰击怪物胸前的红色部位。当生命值充足时不难取胜。

b）ACT. 2：鸡腿怪。主角居于下面先集中火力将它的腿打断，然后攻击它巨大的眼珠。当鸡怪的眼珠发射电光时，可到它的眼下部躲避。

c）ACT. 3：金鱼怪。它的进攻方式是吐出带刺的小鱼，并向主角冲撞。主角化身为鱼形攻击它最为合适。

d）ACT. 4：鬼骨精。它弯腰站在地面上抛出钻石和跳弹。主角进关底前要先变成飞人，进关后居于左上方向鬼骨精投掷飞镖，就可以获胜。

e）ACT. 5：外星头目。它头上长着很长的尖角，混身披着厚实的盔甲，右手持一把长剑挡在胸前，头顶上发出成串的回旋弹，左膀处发射直射弹，极其凶恶。与外星头目决斗可采取两种方式：一种是使用主角的原形，此时需居于左侧，以跳跃来躲避回旋弹，以前后移动来躲避直射弹；另一种方式是变为飞人，以上、下起落来躲避两种炮弹的袭击。但不论采用何种方式，战斗时必须先击毁外星头目的身体下面的黄色传感器，然后再轰击身体中部的传感器或他的头部。当采用前一种攻击方式时较难成功；若采用后一种方式时则肯定能战胜他。

（5）攻关技法解说

本节目一共五关，以 ACT. 1—5 表示。

第 1—1 关（ACT. 1）追寻敌踪

少年杰克正与他的女友说话间，突然遭到外星飞船的袭击，他于是火速行动，追寻外星侵略者的踪迹。

沿着郊野的高架铁桥向前，发现了一些敌目标：

a）旋翼弹：在空中或低处飞行，数量很多，触之即爆。是增加得分的主要可攻击目标。

b）持枪敌兵：跑动较快，有时向杰克开枪射击，常突然出现，要迅速击毙之。

c）地雷：在地上旋转，当主角接近至一定距离时便自动撞过来，宜在一定的距离之外先将之击毁；或接近后再迅速跳起，使它自行撞毁。

d）小型炮座：呈扁圆形安置于地面上，主角接近至一定距离时，上盖开启射出跟踪性炮弹，又随即闭合，此时用火力攻击无效。因此要趁它闭合时接近，连续射击（下蹲射击最好）至它开盖后被击毁为止。

e）微型飞船：飞船极小，上面只能坐一个外星人，他以激光炮为武器，发射时有一定规律。对它也以在远处跳跃攻击为宜，并

需在驾驶员露头时击中有效。

上述几种敌目标在今后还将频繁出现，要掌握对付它们的方法。

本关行进的路途很好走，关底是一个牛头怪。它从一个石台上向主角掷出球形弹，最好是当球形炸弹处在牛怪的手上时将之击毁，如此击中多次后就可以得胜；也可以使用两次魔法将之镇压。

第1—2关（ACT. 1）马戏团帐蓬

随后，杰克追踪至一座马戏团的帐蓬内。里面有一些圆球在跳动，一旦主角接近时，圆球内竟然发射出炮弹。这种圆球较难击毁，有时可直接跳越通过。空中，还悬挂着带绳的气球，有的可以击毁，有的只需靠近就会升空而去。外星人潜藏在帐蓬内，有的化装成小丑乘游艺车从空中向下投掷炸弹。当一发现这类敌人时就不可再向前冲，而要跳跃开炮先将小丑从车中击落，再尽快将之击毙。当行进至帐蓬的中段时，就需要从多层平台向上攀登。当接近顶层的左端时有一个气球阻挡进路，跳跃也无法击中它，唯一巧妙的方法，是从最近的平台向上跳起又再落到此平台上，气球就会自己升空而去。随后沿铁索行走越过火球，此时有化装的小丑乘机出来拦截，要小心对付。最后从几只浮动的灯笼上跳越过两个火池（跳跃时要提防旋翼弹的突然袭击）后，就达关底。再攻打鳄鱼怪之后进入第二关。

第二关（ACT. 2）高楼及水道区

杰克接到了他的女友爱丽生被劫的消息，追寻至一座高楼前，从高楼的地面进入下水道，从水道的终端又回到地面，然后攀登过一座高楼，就达关底。

攻关要点：①进关后碰到红色跳柱出现时就要站定，然后向左右跳动的柱子攻击。②若用魔法对付大猩猩和水道中的机器人，则效果不大。③画面中的箭头指示攻关路线。④使用隐身术或定

身法，可安全通过火炬燃烧区。⑤对楼层中的地雷可跳跃射击一次以引爆。⑥高楼区中一共出现五只飞天怪虫，对第一只宜使用法术；对第五只不需攻击，只要从楼顶俟机迅速向右跑，再跳落就可以避过；其他几只用火炮击毙。

第三关（ACT. 3）水下世界

攻克第二关后，杰克救出了他的女友爱丽生，爱丽生告诉杰克，她的父亲正在追击外星妖魔。杰克正欲前往支援。恰在此时，外星人又趁黑夜发动袭击。杰克火速迎战，追踪敌人至林区，最后到达敌方的水中据点。

攻关要点：①天空中落下石块时，前后走动或跳跃都可以避过。②进关不久将遇到尾巴翘得很高的蝎子怪，或将其“定身”后击毙。③随后从一处洞口下落进入地下河，从接近水面的平台或从河底部都可以前进。但以从平台上跳跃前进比较妥善，这样可以避过多种敌角色的袭击；游戏者若有兴趣，也可以使主角变成鱼形，从水中潜游前进。水道的末端是一条鱼怪，可变鱼形人后从水中攻击它。④出水道后，又进入深水区，水中有多层平台，从平台层层下落就是关底。为攻克关底，通过深水区时要尽量减少生命值和法力的损耗，这是通过第三关的关键所在。

关底是一条在水中潜游的金鱼怪。

第四关（ACT. 4）

爱丽生的父亲已落入虎口，那些来自秘密世界的生物，正在威胁他干这干那。为解救爱丽生的父亲，杰克追寻至一个洞口，洞内实际上是外星人的一座秘密基地。

攻关要点：①攻关的路线是从洞的右端层层下落，然后一直向右。②下落后遇到的蝎子怪勿需攻击，可尽快跳上浮台后再上吊桥，以减少生命值的损失。③若不慎跌落尖石刺上时要尽快跳出。④遇到钟乳石柱封闭进路时，可将石柱的中部用火炮轰开，然后从斜坡处上去再下落通过。⑤洞的右端有绿色怪物，当它甩动

触须时攻击无效，只有当他开口吐飘浮弹时击中才行，此时可居于战场的左侧，以跳跃躲避飘弹的袭击。⑥击毙绿色怪物后再向右就进入水中宫殿，这里是由一些平台和水道组成的。行进中，凡水中无尖刺的地方都可以落脚。宫殿的后段是较长的水域，水怪较多，可变为飞人从空中飞过去，飞行中注意不可碰到屋檐下的尖刺。

关底是一个鬼骨精。

第五关（ACT. 5）地下工场

杰克来到敌方的地下工场，工场设置在山洞中，里面布满机器和各种装置。杰克需要从缝隙中迂回前进。从本关开始就变为飞人，比任何形式都容易通过，但需注意及时变换原形以补充生命值。

工场的末端由一名机器人把守，它能喷气升空，手指射出尖弹，其另外一项怪异武器就是投出机械球，在地下弹跳跟踪着杰克，稍不留神就会被弹跳的球砸着。击倒这名机器人的绝招是，留着一个球在地上跳动不要击毁它，这样机器人就不会升空也不会发射尖弹，而只是站立不动。于是，主角就可以在前后移动躲避跳球的同时，从容地攻击机器人，直到将其摧毁。

通过地下工场后，进入第二区一外星头目的巢穴。巢穴中修饰得非常华丽，波动的水层在地面徐徐晃动，奇花异草争艳，组成了一幅赏心悦目的画面。

把守巢穴前部的是像猩猩般的机器人，可不顾它的阻拦硬行闯过去，这样生命值的损失相对地少一些。巢穴的末端，也就是到达关底之前，是一名持枪的外星生物，它发射密集的散弹，口吐长舌。由于战斗的现场上方布满尖刺，无法使用飞行术飞越，唯一的出路是硬拼，只要抓紧时机连续射击，并多发射强力弹，可望将怪异生物击倒。然后进入关底与外星头目决战。

经过杰克英勇的战斗，消灭了残暴的外星头目和他的爪牙，爱

丽生的父亲得救，秘密王国的人民也陆续返回他们自己的家园。

（6）节目评价

本节目的游戏内容丰富，画面绚丽多彩，是一部精彩的战斗类节目。

10.《**猫和老鼠**》（ROCKIN KATS）

这是美国 ATLUS 软件公司于 1991 年推出的非常精彩的节目（容量为 256K，单人玩模式）。

（1）摇滚猫歌星一威利

故事的主角是一位名叫威利的摇滚猫歌星，他与他的女友吉莉是近年来纽约市最受欢迎的一对宠物。意外的是，一次在威利单独表演时，恶霸头子马格斯劫持了吉莉。妄图以吉莉为诱饵，陷害威利，因为马格斯深知威利一定会去救吉莉。在威利营救吉莉的路上，马格斯的爪牙们设下种种圈套陷害他。威利携带着他发明的拳击枪，穿闹市、进入好玩的娱乐园、踏入荒凉的美国西部去营救他的女友，并最后打败了流氓头子马格斯，与吉莉重新团圆。

节目一共有五关，除可以直接选玩 1－4 关外，还可以用密码选 1－5 关。攻关过程中，还穿插有轮盘游戏、跳篮游戏和投球游戏等。这除了增加游戏的趣味性之外，还可以通过上述游戏获得装备和增加游戏次数等。这项新颖的设计，使节目具有相当高的玩赏价值。其具体的游戏方法将在下面详细介绍。

此外，节目的场景、主角的动作、音响效果等都具有相当高的水平。

（2）基本操作

①A 键：单动键高跳；连动键低跳。

②B 键：攻击。

③方向键：操纵主角行动。

④A 键加下键：从高处跳下。

⑤选择键：选用武器。

（3）威利的动作

①冲击拳：这是威利自己发明的怪诞武器，按 B 键和方向键，可以向八个方向出击。

②冲击跳：先按 A 键跳起，再按住下键，再迅速按 B 键，可用拳击地面后向上跳起。

③悬挂：在跳跃或不跳跃的情况下，按上键和 B 键，可用拳悬挂于高处，再按下键就可以脱开落下。

④旋转：悬挂状态下按 B 键，威利可抓住悬挂处旋转，再按 B 键，就可以脱手落到需要的位置。

⑤接物并投掷：按住单动 B 键，威利的拳就伸开成掌，可以接住上方落下的物件，再松开 B 键，物件就向前掷出。

上述的②、③、④项动作必须练习娴熟，方能攻关成功。

（4）威利的攻击能力

①冲击拳：这是他的基本武器。

②撞击：以冲击拳击打固定物体，身体即被反向弹出，可撞倒敌人。

③旋转击（SPIN ATTACK）：旋转过程中或旋转落下时，均可打击敌人。

④炸弹（BOMBER）：按 B 键掷出炸敌。

⑤铁锤（HAMBER PUNCH）：按 B 键击出铁锤，可击打敌人或打飞敌人射来的子弹等物。

⑥双发弹（TWIN BALLS）：按 B 键时可从双发弹武器中射击双发弹，用以攻击较远的敌目标。

⑦喷气飞鞋（JET NEAKEKS）：着上飞鞋后可飞越较大的距离。

上述的后四种武器需用得到的美元（游戏画面下方中间一栏

中的数字）从“电视商店（TV SHOP）”中购买，具体方法下述。

冲击拳和后四种武器按以下的操作方法选用：游戏时随时按选择键，画面下方就出现可选的武器标志，用方向键选择，按选择键启用。

（5）奖励游戏（BONUS GAME；代号 B）的玩法。

奖励游戏有轮盘游戏、跳篮和投球三种，分述如下：

游戏过程中，先暂停，再按 A 键三次，就出现一幅选择画面，用方向键选 B 代号，再按 A 键，就出现奖励游戏的项目表，其中：

第一项－轮盘游戏（roulette）；

第二项－跳篮（basketball）；

第三项－投球（pipe toss）；

第四项－出口（Exit）。

用方向键选游戏项目，再按 A 键。

①轮盘游戏（roulette）的玩法

出场后，按两次 A 键，威利就挂到轮盘上旋转，按 B 键就停止。一共可玩两次。每玩一次需付 100 元。旋转停止时，可能碰到的机会有：3up、25 元、50 元、100 元、1up、落空等。游戏完毕后按 A 键后回到第一选择画面。

②跳篮（basketabll）游戏的玩法

先跳起悬挂到上方的凸台上，然后旋转再向右面的活动篮圈跳去，可碰到 25 元、50 元、90 元、1up、跳空等机会。游戏时间限定为 30 秒。每玩一次需付 50 美元。

③投球（pipe toss）游戏的玩法

按单动 B 键出掌，接住左方管道中落下的球后，再投向右方的三根活动管道，若投入管道，可得 10、30 或 70 元。游戏时间限定为 40 秒。玩一次需付 25 美元。

必须善于玩奖励游戏，以尽早凑足钱购买装备，并使游戏次数（up）增加至符合需要，为攻关创造有利条件。

(6) 电视商店（TV SHOP）购物法

从第一选择画面中，选代号S，再按A键即出现物价图表。共有五种货物可以购买。

①炸弹（BOMB）：价100元；

②铁锤（HAMMER PUNCH）：价200元；

③双发弹武器（TWIN BALLS）：价300元；

④喷气飞鞋（JET SWEAKERS）：价400元；

⑤猫头（代表游戏次数up）：价50元。

操作方法：用方向键移动闪动的方框套住欲购的物品，按A键三次即可得物品，若认为所购的物品不适宜，可按A键一次后，再选"NO"字样，再按A键，就可以重新选购。购物完毕后调方框套住"EXIT（出口）"字样，最后按A键可回到第一选择画面。

(7) 游戏标志

钱袋：内装20美元；

大红心：使生命值加满；

小红心：可增加少量生命值；

猫头：一次游戏机会（1up）。

(8) 选关密码（PASSWORD）

规定的游戏次数为三次，尚可接关两次。

第1－4关可从第一选择画面中直接选玩，但第五关不能直接选出，必须是前四关均攻克后方能进入。

第1－5关均可以用密码选玩。

当某一关攻关失败时，出现"GAME OVER"字样后，选YES按A键为接关；选NO按A键即显示该关的密码。但若不按顺序攻关时，所显示的密码无效。

今列出第2－5关的实用密码供游戏者选用。

第2关：□DCzK　rCI心X

第3关：8zDdS　mqG8J

第 4 关：6 心 DfH　KPCTP

第 5 关：787B I　1c9υd

操作方法：标题画面时，用选择键选 PASSWORD，再按启动键即显示密码表，用方向键选字符，按 A 键输入到画面上方，当全部密码输入正确时，按启动键即出现游戏画面，即可选关游戏，否则不出现游戏画面，并显示“PASSWORD IS WRONG（密码错误）”的字句，就需要重新输入密码。

若输入的某个字母有误，可使三角符号指向密码表中最后一行中的左箭头或右箭头，进行更正。

(9) 攻关技法详解

第一关 DOWNTOWN STREET（市区街道）

本关共分六个版面。

①威利进入市区的街道，首先遇到一些穿红衣裳戴小礼帽的小动物，不小心会被它们吸附在身上，这时需反复地迅速按左、右键，可以解脱。以后又出现带长枪的小狼。街道楼上的窗口中有城市居民掷下花盆，需要躲避或接住花盆用来打击敌人。当遇到深沟时要用悬挂旋转的技法荡越过去。

②仍然是市区的街道，尽头是一只跳跃的大母鸡，它不断用鸡旦投掷威利，要跳跃躲避。当跳至最高点时用拳打母鸡，不久母鸡由红色变成了蓝色，再继续攻击就可以将母鸡赶跑。随后，威利从下水道口进入地下铁道。

③地下铁道中，威利看到吉莉被歹徒劫持在刚驶走的列车上，他乘上小猫送来的小车迅速赶上列车，虽然经过一番战斗，但却未能将吉莉救出。

④威利追踪到地下管道区。管道区呈竖井状，要从横排的管道依次向顶部攀登，有些管道口中藏有开枪的老狼，可用拳击退。到顶端后，抓住吊钩旋转，荡到右面的管道上，就可以出去。

⑤天空中落下一些电喇叭，要慢行通过。这时，听到了吉莉

的呼救声，流氓头子马格斯露面，他声称决不交出吉莉，而要让威利欣赏“公牛乐队”演奏的音乐。

⑥公牛乐队：画面中，地面有三个洞，从洞中不时钻出公牛，向威利投掷音符。画面上方的框架上，也有两只公牛，一只在击鼓；一只在弹吉他。威利使用铁锤，将飞过来的音符打掉，并跳起用铁锤打掉上方的两个公牛乐师，然后再赶走一些洞中钻出的公牛后，就通过了第一关。

第二关 SKY ACE（空战）

①机场：威利首先来到机场，击退小熊和敌机的袭击。机场中有两条深沟间隔，可从铁架上越过。然后威利乘上一架红色的飞机追击敌人。

②威利站在机翼上向前飞行，并及时击退冲向飞机的鸟群和敌机。当接近敌方的大型飞机时，要转身击打不断出现的障碍汽球。

敌机上的驾驶员跳将出来，围绕威利左、右跳跃并投掷红色和绿色的炸弹。红色弹爆炸后有冲击波，注意勿被波及。与敌驾驶员作战时，要在机头和机尾间灵活运动，以躲避炸弹并俟机攻击，将敌飞行员打退。

③随后进入机舱，从层层悬台间向上攀升。当使用旋转技巧时，必须掌握好旋转的方向。中层有两块方形滑板，需推动之使滑向轨道的另一端，再藉以登上另一层平台。

④机器房：当通过两座悬台后，找到上方悬挂的吊钩，跳起抓住它，就可以运行到左端，再旋转落到左方的平台上。由此平台的左端向上跳，再抓住圆盘上的小方板，荡到左方的平台后，就落入一条通道。

⑤通道中有红心及钱袋，在自由下落时尽量获取。底部有一名驾飞艇的敌人，击退他后跳上平台。

此时，又听到吉莉的呼救声和马格斯的恐赫声。恶霸头子声

称，他的强力的机关座已向威利运行过来。

⑥马格斯所谓的强力机关座，是装有四只机械手的十字形机架。机座在空中运行，向下投放机械手攻击威利。应战的方法：先用铁锤打掉机座上的四只活动手，然后站定在右侧，换用双弹武器攻击机座，直至将其击毁。就通过了第二关。

第三关 PLAYLAND（游乐场）

进本关之前，必须购得飞鞋。

①进关开始时遇到的敌人主要是耍转盘的小熊，不一定非去攻击它们，可直接跳跃越过它们站立的支柱，比较省事。

②荒郊的末端是一个巨大的熊头，在空中飘翔并不时下落砸向威利。制胜的关键：不停地用双球向上攻击，以迫使它不易下落。熊头受攻击后，将分身两次，每次分出四小熊，再攻击就可将熊头赶走。

③鳄鱼池有两个。第一个池中没有鳄鱼，可抓住池边的悬台荡过去，也可以使用飞鞋越过去。第二池中有三条鳄鱼，前一段可使用飞鞋从木桩上跳跃，以越过第一条鳄鱼；后一段也使用飞鞋，但必须在第二、三条鳄鱼的头顶短暂落脚，并籍第三条鳄鱼张咀的弹力跳往上方的平台（或抓住平台），再跳向右面的池边地面。

④传动带区：a）注意传动带的不同转动方向；b）使用双弹武器，先击退上方的敌人后再攀登；c）旋转荡越时，必须找准旋转的方向；d）必要时可在刺台上落脚（损失点生命值）；

⑤乘架空索道车前进时，用双弹击落飞鸟；用跳跃躲避小熊摔出的飞盘。

⑥多层平台区：自上层迅速下落，到下部后进左边小门。

⑦小丑与狗的演出：这是马格斯为威利安排的所谓娱乐。游戏画面的上方，小丑站在一条大狗身上。威利要使用双弹，先从下方向狗头攻击，迫使小丑跳落地面。小丑跳下后，沿着画框滚

动，威利需从两侧跳跃躲避（以免碰到狗头），并不断攻击狗头至其变成黑色，此时再碰到狗头也不会受伤害。然后就可以转而攻击小丑，但需当其滚动停止而站立时，击中方为有效。

第四关：WESTERN ADRENTURE（西部冒险）

①西部小镇：对一些戴黑帽持枪的歹徒，需乘其挺身时攻击。

②山丘地带：有一些射箭的土人，可用炸弹攻击之。最后来到一座土台上。台上的立柱顶端坐着一个敌头目，指挥下面的两个土著人左、右窜跑攻击威利。取胜法：威利要在土台的中间和左端之间来回跳跃，以躲避土人的撞击，当两人停止窜动的瞬间，跳起攻击支柱上的头目。如此反复攻击，可以取胜。

③第一横向山洞：可换用适当的武器击退土人的攻击。

④竖向山洞：使用飞鞋自上层向下落。

⑤第二横向山洞：a）土台上滚出的大球可以用铁锤击飞；b）到达小凸台处时，需抓住洞壁上树枝状的凸块旋荡过去；c）乘小车行进中，用下蹲和跳跃的方法躲避两种尖刺。

⑥高架铁道：威利乘铁道车飞速前进。途中要用双弹敏捷地击退空中的敌人。铁道的右端有一处断口，到该处时要迅速向右跳，抓住右面的铁轨，再荡到土台上。最后用飞鞋越过带刺地段。

关底：一只巨大的恶鹰不断向下投巨石砸威利。取胜法：a）不可待巨石自然投下，而要当巨鹰出现时，立刻用双弹攻击之，迫使它放开巨石。这样，威利方易躲避而免被巨石击中；b）趁巨鹰低飞时，下蹲用双弹向右迎击。

第五关：NEW YORK（纽约）

本关共有20个版面。在前几关中出现过的主要敌角色又将露面。并有一些新的攻关难点。

①纽约街道：共有三段，可轻易击退拦路的敌人后通过。

②竖向地洞：用旋技逐层攀登，到顶层的右面进门。

③又遇公牛乐队：按前法对付之。

④公园：用飞鞋越过水池后，右行抵终端；也可以从水道口跳下，进入下水道。

⑤第一下水道区：前进至第一组管道的终端时，换上飞鞋，然后向上高跳，就可越过竖向水管落到右面的横管上，最后跳入粗口的竖向水管。

⑥第二水道区：利用墙上的方形装置，两次旋荡后越过水道，再打退熊头后，从右面的竖管出去又回到地面。

⑦摩天楼：从楼的底层利用凸缘、窗台等逐层向上爬，并灵活机敏地击退窗户中的敌方枪手，战斗过程中不可慌张。高楼顶是投石巨鹰，依前法对付之。最后利用弹簧弹跳，又进入游乐园。

⑧自上而下通过竖向通道。

⑨按前法对付四手机关座。

⑩传动带区：适时更换飞鞋等装备，就可顺利通过。末端出现敌飞行员，因在传动带上迎敌，行动不便，攻击时不可急燥。

⑪山洞：洞中忽明忽暗，必须缓慢前进，至右端后再折返第二层，左行跳入洞中。

⑫小丑与狗：依前法对付。

⑬第三水道区：要利用三个方形装置荡越过水道，这是本关中的一项难点，经反复实践，定能成功。当多次失败而所剩游戏次数不多时，需及时玩奖励局以补充。

⑭巨人：这是马格斯的侍卫，是一个非常难斗的恶棍。他不断跳跃移动，两手能甩出铁锤，战斗期间，天上还不断落下香蕉，也能伤人，……

制胜法：趁巨人跳起时，威利钻进他的两腿间，用双弹武器向上攻击巨人的头部，再适时退出。攻击时，威利要站在巨人两腿中间略偏的位置，就不会被天上落下的香蕉砸着。经过不懈的战斗，威利终于击败巨人。

⑮第四道区：要使用飞鞋及纯熟的旋荡技巧。中途需要从第

二条鳄鱼的头顶向上跳，迅速抓住横管。至右端时，藉方形装置过渡。

⑯决战：马格斯驾飞盘现身，用枪射击威利。威利只能从一些悬台上跳跃。这段画面是自行移动的，操作必须敏捷而灵活。

制胜法：a）及时上、下跳跃悬台，以躲避马格斯射出的枪弹和他的冲撞；b）用双弹武器紧逼马格斯，以使他常被击中（马格斯被击中时举起手）而不能还手，以削弱其攻击力。

经过一场艰苦的战斗，马格斯终于被打败，而坠入了黑暗的太空中。

在纽约的自由神像下，威利和吉莉，他们热烈地拥抱亲吻，又回到了幸福宁静的生活中。

（10）节目评价

本节目的设计制作非常精细，游戏内容花样繁多。还可以自由选关；也可用密码选关。节目中的奖励局可作为三种独立的游戏游玩。此外，节目的音乐和音响效果好，主角的形象生动活泼、动作灵巧。游戏时还可利用奖励游戏取得需要的游戏次数，以保持攻关的连续性，而不致于因攻关失败而使游戏反复。基于上述这些特点，使本节目具有很高的游戏价值。

11.《**梦企鹅物语**》

这是一部单人玩的童话类节目。

“梦企鹅物语”是日文名，翻译成中文就是“企鹅的幻想故事”。

故事描述一只调皮的公企鹅不听它父亲和女友的劝阻，执意要外出玩耍。它父亲不得已同意后，为它设计了一个幻想的冒险历程。于是，小企鹅从冰岛出发，开始了冒险的经历。

（1）游戏标志

①闹钟：节目的每一关都有时间限制，每取得一次闹钟可延

长 15 秒。

②强身药：装在棕色和紫色的两种玻璃瓶内。若吃到棕色药可增加一格能量；吃到紫色药可增加三格能量。

③A：获得后使画面中的敌角色全部被消灭。

④M：获得后短时间内不怕敌方攻击。

⑤H：获得后可使用飞行器或者导弹。

（2）游戏方法

①按 A 键为跳跃；按 B 键为踢腿或使用武器；方向键用于操纵主角的行动。

②每一关都必须在限定的时间内通过，否则算攻关失败。如果过关后尚有剩余时间，可获得奖励分。

③攻关过程中要不断吃强身药以增加能量，这也相当于增加生命值。随着能量的增加，主角的攻击能力也逐级提高，从可以踢腿至拥有武器，进而使武器的威力加强。当攻击能力每提高一个级别时，画面中就出现“shape up”字样以作提示。

④画面的中下方有能量标志栏。标志栏的左面是一些长方格；右面是一条红色带与长方格相连接。当吃到强身药后，长方格就增加；红色带相对缩短，表示主角的能量增强。若主角被敌方击中，则长方格减少；红色带增长，表示主角的能量被消耗。

⑤要通过关底，必须具备一项基本条件，请游戏者注意：能量栏的上方有一颗红心，它固定地指向能量栏的某一处位置。当长方格增加至超过红心指定的位置时，红心就是完整的；反之，红心碎成两半。而只有当红心是完整的情况下，才能通过关底。但当主角攻至关底时，往往能量少而不足以使红心完整。这不要紧，因为关底的敌头目与主角打斗过程中还将抛出强身药，主角可通过获得强身药而将能量补足至符合要求，然后将敌头目打败，就可以过关。

（3）小企鹅的全部冒险历程

本节目一共分为六关。

第一关（STAGE 1）离家外出

小企鹅从美丽的小岛出发，开始遇到一些甲壳虫和飞鸟。冰岛上有小白熊，会向小企鹅掷苹果，要小心！再向前是一些土台，从台的最上面比较好走。下土台后忽然有一个皮球滚过来，企鹅踢不掉它，只得赶快爬到扶梯上躲避。再向前要跳过四条水沟，先将对面的敌人踢掉后再过去，可保安全。水沟中还有鱼儿跃出，不可被碰到，否则有可能从跳台上跌落。当行走到右端时就要沿扶梯爬到左面的平台上，右面是一条瀑布，瀑布中有一些固定的平台，还有一些木排顺水向下流。企鹅看似笨拙的身体却很灵活地从平台和木排间跳跃上升。到最顶上后，公企鹅与他的女友接通了电话，第一关就算通过了。小企鹅高兴得手舞足蹈。

第二关（STAGE 2）游览天空

企鹅乘上一架小飞机在天空中遨翔，飞机上配备有机关炮，可以连续射出圆形的炮弹。天空中有很多飞鸟扑向飞机，要用炮弹打掉它们，以免它们撞到飞机上。飞行间，天空中忽然出现敌人驾驶的飞船，打掉后可以吃到红色强身药。当企鹅不断吃到强身药后，飞机就可以发射导弹了。以后又将遇到敌人设在空中的转盘炮座，只要灵活地操纵飞机，就可以躲避炮座射出的扁形炮弹。驾飞机通过这一空域时务必小心，因为如果被敌方击中，能量就要减少，就不能发射导弹，这对进攻关底将极为不利。

关底是坏小猪驾驶的巨大飞船，飞船向企鹅驾驶的飞机射出苹果弹，有时也抛出强身药，企鹅一面拾药瓶；一面用炮弹打飞船的头部。将飞船摧毁后就通过第二关。

第三关（STAGE 3）攀登蛋糕塔

小企鹅发现了一座很大的用蛋糕砌成的塔，便好奇地向塔上攀登。企鹅从上一关中打掉了坏小猪和飞船后，得到了一种奇怪的新式武器，从武器中射出来的是一些日文字母，可历害啦！企

鹅一开始从奶油台阶向塔顶上跳，再向上就没有台阶了，就只好利用蛋糕上镶的桔子瓣和空中飘过来的云块向上方跳，在云块特别多的地方，飞来一些撑着伞的敌人，打掉它们以取得紫色强身药是最合适的了，但耽误的时间不可太长，因为上面还有一段艰难的路程，譬如有忽隐忽现的云块，抓不住时机跳就会从半空中跌下去。到接近塔顶的镶有三瓣桔子的平台上时，要到左面台阶上向上跳一下，天空中就会落下来一个H字母，捉到这个字母后企鹅就背上了飞行器。用飞行器向上飞是很有趣的，可是要仔细操纵，万一被敌人碰着，飞行器就损坏了。这个地区的右面，天空中的云层中有很多宝物，跳过去就可以得到，再跳回来就登上塔顶，从塔顶乘云块跳到右面的云层上，又可以和女友通电话了。但后面还有一个意想不到的敌头头。

云层中，出现了一个长有两只眼睛的蛋糕精，顶上还插着两支生日蜡烛。蛋糕精的两只很短的手一张开，就射出一簇苹果炮弹。蛋糕精的旁边总有一些云块在飘动，那是干什么用的呢！原来这是让企鹅驾云块升空后，用字母弹打蜡烛用的。只有打中蜡烛才能得到药瓶。当把两支蜡烛都打灭后，蛋糕精也就完蛋了。

第四关（STAGE 4）穿越鬼屋

企鹅打败蛋糕精后，驾飞机向地面降落，它看到地面上有几间小屋，屋角上还饰有龙头雕塑，就想进去看个究竟，没想到那是妖怪出没的鬼屋。妖怪们的首领是一个会分身的黄精灵。

鬼屋中有许多怪物：

①鬼头：它们在小屋中到处晃动，前进时注意躲避。

②假圣诞老人：有些鬼怪化装成圣诞老人，穿着红袍手擎蜡烛突然从地里钻出来。最好在它们刚露出地面时打掉，如果来不及，就要赶快停顿一下，假人就升空而去。

③白衣鬼：它们象云块一样从空中飘浮过来，要尽快消灭掉。

④驾飞行器飞来的敌人：这些敌人飞得很快，但当它们出现

之前，企鹅的飞机上配备了导弹，迎击它们还是不难的。

鬼屋的最里面，一片漆黑。突然，一只巨嘴怪鸟飞了出来，它口中吐出成排的白光弹和药瓶。过了一会儿，它又变成三只小怪鸟，在天空中上下起落。这时要看企鹅的能量是否充足，如果不足，可先多取些药瓶；如果能量充足，就可以趁小怪鸟落地时打它。当三只小怪鸟都被打掉后，企鹅就得胜了。

第五关（STAGE 5）鳄鱼岛冒险

鳄鱼岛是一处非常惊险而又有趣的地方。企鹅先从一些浮动的台上跳跃前进，这对经受了冒险锻炼的企鹅来说，已经不是什么难事了，鳄鱼岛上有已经出现过的甲壳虫和飞鸟之外，还有大猩猩坐在很高的树上调皮地向下扔石头。要提防一种水母怪，它们会从水中升上来，嘴上还装着炮筒哩！企鹅从岛上欢快地向前蹦跳着，忽然看到水中升起几支红色的柱子，原来那是巨大章鱼的爪子，正好使企鹅可藉以跳到对面的小岛上。当经过猩猩扔石头的地段后，就可见到前面悬空的平台上有一个M字母，一定要取到它，那样企鹅的身体就会闪闪发光而不怕敌人攻击，然后赶快跳到鳄鱼头上，鳄鱼的鼻孔中恰好喷出水柱，将企鹅高高顶起，就可以乘机跳往右面的一艘船上去了。再向右走就进入船舱内。

船舱内，一只米老鼠站在高台上，连续地向地上扔木桶。木桶在地下弹来弹去。企鹅一方面要躲避木桶的撞击；一方面要设法将木桶踢回到米老鼠的手中去。当踢回一定数量的木桶后，米老鼠就敌不过而逃跑了。

第六关（STAGE 6）勇救女友

企鹅正为打败米老鼠而得意洋洋之时，忽然听到了女友的呼救声。不好！女友被坏蛋绑架了！企鹅立刻赶往营救。坏家伙将人质劫持到一个冰块建筑的岛上，上面有许多斜坡，企鹅可以顺着斜坡滑出老远，十分好玩。就这样，企鹅很快就赶到了冰岛的尽头。但坏家伙已带着人质驾飞机逃跑了，企鹅也立刻驾机追赶。

在高高的云层之上，终于追上了坏蛋的飞机。这架飞机很古怪，机身两侧装着两只拳头形状的攻击器。攻击器可以脱离机身飞出来。坏蛋一开始就想用这种武器将企鹅的飞机打掉。但企鹅驾机灵活地升降盘旋，并瞄准攻击器开火，不久就将敌机的两只拳头击毁。坏蛋气急败坏，又开动了飞机上的火焰炮和机关枪，弹雨布满天空。企鹅的女友在敌机上叫喊哭啼，这情景激起了企鹅的愤怒。它于是又向火焰炮猛烈轰击，坏蛋终于被打死了。企鹅救出了它的女友，回到了自己的家乡。月光下，草丛中，它们双双依偎在一起……

(4) 节目评价

任天堂公司出版的游戏节目中，很多是充满童趣的，但有些节目设计的难度太大，儿童和少年玩起来很吃力。可是《企鹅》这个节目，却非常适合于小朋友的兴趣和特点。

12. **《外星战将》**

科幻战斗节目，容量 256K，单人玩模式。

(1) 发生在宇宙空间的故事

宇宙空间中有一颗热爱和平的星球，外星人在那里幸福地生活着。可是，有一天，在它周围运行的四个富有侵略性的星球，突然向它发动了侵略，和平星球上的能源发动机被炸毁，保卫星球的五名卫士中有四人被四个星球分别抓走，紧张的战争气氛笼罩着宇宙的一角。

侥幸未被抓走的第一卫士挺身而出，奋勇出击。

四个发动侵略战争的星球分别为绿行星、红行星、蓝行星和黄行星。其中以黄行星最大，它是扰乱宇宙宁静的罪魁祸首。第一卫士先出征绿、红、蓝三个星球，救出了三名卫士，最后四名卫士联手出击黄星球。他们决心为恢复宇宙的和平而英勇战斗，并救出第五名卫士。

(2) 五名外星战将的形貌和本领

第一战将：这是唯一未被抓走的卫士。他有绿色的面孔和头发，着红色的宇宙服，使用单向速射枪。他的特殊本领是跳高能力强，其所能跳出的高度决定于他拥有的能量。在战斗中取得标有 P 字样的金币，就可使能量不断增长。跳高操作时先按住单动 B 键至能量充满，再松开 B 键就可以跳起，然后用左、右键控制方向。

第二战将：攻克红星后可救出的卫士。他黄皮肤、戴红遮阳帽、使三向散射枪。其特殊本领是可以徒手爬上陡壁。操作时先按单动 B 键至能量加满，再松开 B 键跳向陡壁，同时速按上键就可以爬上去。

第三战将：攻克绿星后可救出的卫士。他体形娇小，身着白色滑雪装，使用一支碎冰枪，只有这种武器可以击碎冰块，要攻入蓝星的冰天雪地非他出场不可。他的特殊本领是驾喷气飞行器升空。操作方法也是按 B 键片刻后再松开。

第四战将：是一名披长发的女卫士，她的特殊本领是身轻如燕，跳跃高台时异常敏捷。她是被蓝星人抓走的，可惜无法将她救出来。

第五战将：这是从黄星上救出的卫士。他的头发呈金黄色，使用一支单向连发枪。如果按住单发 B 键至能量加足时再释放，枪弹就高速连续射出，杀伤力很大。

游戏过程中已经救出的战将，在以后的攻关中可随意选择出场，这只需要按选择键就可以实现。

(3) 选关方法和选关密码

①选关方法：标题画面显示时，在箭头指向“GAME START”的情况下按启动键，就出现选关 (STAGE SELECT) 画面，画面中显示四个星球，画面的左上方是绿星 (GREEN PLANET)；左下方是蓝星 (BLUE PLANET)；右上方是红星

(RED PLANET)；右下方是黄星（YELLEW　PLANET)。用方向键操纵箭头选星球，再按启动键开始游戏。

②选关密码：当攻克某一星球后就显示出一组密码，再使用这组密码调出画面时，就显示该星已被攻克，游戏者可以再按①法选其他的星球。这种选关方法与①不同的是：可以直接救出被攻克星球中的战将。

今将实战所得的密码提供如下：

6NK7J 或 MNVY3—攻克红星球；

MNVZJ 或 6NL83—攻克绿、红两个星球；

MNVZZ—攻克绿、红、黄三个星球。

使用密码的方法：标题画面显示时，用方向键选“PASS-WORD”，再按启动键，就显示出一个 A 字母，然后用上、下键可变换字母，依次将五个密码字母选出，最后按 A 键，就可以用①法选攻其他星球了。

(4) 攻克绿、红星球

①攻克绿星球（GREEN PLANET）

攻克绿星球的过程一共分六组画面，节目中将每组画面称之为“幕（ACT)”，也就是一共有六幕。

第一幕（ACT. 1)：卫士从悬在空中的土台上跳跃前进。土台上有持枪的外星人和炮座，当经过炮座时，可用一进一退再进的走法以躲避炮弹的袭击。

第二幕（ACT. 2)：卫士从一株大树下面藉树技向树顶攀升。树丛中有蜂巢，跳跃慢时就有黄蜂飞出，可先将蜂巢击毁。树丛中还有突然出现的毒蜘蛛也很可恨，要小心提防。此外还有一些毛毛虫，因为爬行慢，消灭它们或直接越过都可以。最后从树顶登上右方的土台。

第三幕（ACT. 3)：开始时是一些土台，然后要渡过一条河。可以从河边的树丛中跳跃前进（但要小心某些树叶是不牢固的)；

也可以从河上乘木排，但要不停地射击，以击毙水中跃出的青蛙。途中还要通过悬吊的木排。要注意凡是垂直不动的木排在踏上后就会坠落，此时迅速跳离木排还可有救；若木排被踩落，可向左返回一段后再重新前进，木排又会出现。当到达河的右端时，先跳上岸边的小土台，然后再登上最上层的土台（切不可跳往中层的土台），由此土台的右端乘水中木排跳向右方的小平台。最后使第一战将加足能量跳上树丛，向右就是出口。

第四幕（ACT. 4）：从瀑布水流中高速下落，两侧壁上都有敌人，只要不碰到就无妨。水流中的障碍物很多，要操纵方向键灵活躲避。下落到水流的底部后从右面进门。

第五幕（ACT. 5）：战将需跳跃通过很多悬空的土台，由于天空中的敌机群射下密集的激光束和炮弹，前进非常艰难。过此地段的方法难以用文字描述。关键是要机敏地操纵战将，使他及时站停或下蹲以躲避敌机的袭击，然后俟机向前跳跃。

第六幕（ACT. 6）：关底。一个力大无穷的外星头目举着一块巨大的圆石砸向战将。对阵开始时战将要靠近敌头目下蹲，并按 B 键加能量，待敌头目掷出石块后立即跳向他的右侧，趁他向右跑去时转身射击，当他又从右面跑回来时，跳起躲避，复转身向右攻击。其间，天空中的碎石纷纷下落，每一块都是致命的，若战将处于中间偏右的位置则比较安全。按照上述方法对外星头目轮番攻击。但需注意，只有当外星头目跑向两侧并举手作投石的姿势时，击中他方为有效。

②攻克红星球（RED PLANET）

第一幕（ACT. 1）：火山地带。前进时除跳跃越过地上的火堆之外，还要躲避天空中落下的熔融石块。

第二幕（ACT. 2）：攻关途中，有五处需要利用黄色的石球为落脚点，方能顺利通过火海：第一处要跳上石球，按方向键操纵石球向前滚动；第二处要将台上的石球推下去，使与原来在火

海中的石球靠拢；第三处将上、下两只球都推下去；第四处将台上的球推往石台右侧，再从此球登上右上方的平台，下来后用同样的方法再登上另一石台；第五处要推石球下火海，从石球上跳向右方石台，再向右就出关。

第三幕（ACT. 3）：战将需从多层石台下落至底部，身后有熔岩流淌，容不得半点迟疑，只有在路线熟悉并快速下落的情况下，方能安全到达底部。

第四幕（ACT. 4）：战将要从一系列的平台跳往右端，但中途有一些必经的平台受火焰包围，需看时机跳落并立刻下蹲，待火焰收缩时再跳出去。

第五幕（ACT. 5）：场景中是一些交错窜动的岩石层，两侧还有尖刺。要从岩层交错的缺口中俟机向上跳，除运用机智和熟练的操作技法之外，请注意到某些岩层的侧面是没有尖刺的，在那里可略作等待和思考。

第六幕（ACT. 6）：利用石球通过带石刺的地带，方法与上述的相似。

第七幕（ACT. 7）：正当战将踩着小石球前进时，右前方忽然滚过来一个巨大的石球，足堪将战将压扁。通过的方法：先从小球跳到大球上，再立刻落回小球，不久大球又从左面滚来，再从小球跳上大球并随着大球一同前进，至右上方出现平台时跳上去，再待大球滚到右端又滚向左面时，跳到空中落下的小球上向右滚动，待大球又从左面滚回时跳上去随同前进，至另一平台处跳上去，待大球第二次从左方滚向右面时跳上去，随着大球向右就出关。

第八幕（ACT. 8）：关底。巨大的石球伴随着轰隆隆的声响又滚将出来，忽然从球的底部伸出两个支脚将球固定住，球的上方的左、右侧又各伸出两个炮筒，球顶盖徐徐升起后，露出里面坐着的一个外星头目。此时，战将迅速退到右侧，而球上发出的

激光束和炮弹已接连射来。战将要按一定的规律跳动躲避，并不停地向球内的敌头目射击。在顺利的情况下可不久将敌头目击毙；若时间稍长，球将完全闭合并滚动过来，将使战将无路可逃而败北。

(5) 问题探讨及节目评价

从对本节目的复制版的攻关过程中，发现当战将吃到带“L”字母的金币时，代表生命值的色带可以增长，最终可达极限。但战将在战斗过程中，总是一受到攻击就倒下，未见生命值的消耗过程。那末，生命值的长或短又有什么作用呢？也因此，攻关时显得非常吃力。特别是攻蓝星球至抵达一座冰山处时，再也无法前进。因为那里的敌人太多，空中子弹飞舞，冰山又在不断消溶，落脚之地越来越小，在此情况下，战将难免不受一击而倒下。作者因此对生命值的作用产生疑问，也可能是节目复制时出现的功能更改。如果节目的原版即是如此，那末，本节目的难度将使游戏高手也“望而却步”。

13. **《侦探亨特》**(DICK TRACY)

这是美国出版的一部游戏节目。原名为《侦探特莱塞》。“亨特”是复制版启用的名字。文中也采用后者。

(1) 故事内容

一名妇女带领一个孩子经过某个城市时，小孩被歹徒绑架。警察局长接到报告后，就派亨特出发营救。亨特在追踪歹徒的过程中，破获了“伪钞案”、“纵火案”和“恐吓案”。匪帮中一共有六名匪首，要根据每人的姓名、职业及线索来确定侦破方向。

(2) 按键操作

方向键：驾车、操纵亨特在地上行走、登车和进门等。

A 键：跳跃（在楼房内使用）。

B 键：出拳或开枪射击。

选择键：在楼外操纵亨特下车；在楼内调用武器。

（3）游戏方法

①当标题画面时，选“NOTEPAD”可观看亨特在日记本上的记事（罪犯线索）；选“MUGSHOTS”可调出六名匪首的电脑档案，其中记录着他们的姓名、外貌特征和最近的露面地点及时间，画面形象非常逼真。

②游戏画面是一座城市的俯瞰图，亨特驾车沿街搜索。当用方向键操纵汽车时，必须使汽车靠近马路中心的标志线处，方能操纵汽车转弯或掉头。

③当遇到楼顶的伏敌时，虽然驾车也能还击，但不很得力。故要将车停到适当位置，然后按选择键使亨特下车，再进行还击。

④敌人都潜伏在楼房内，要进去搜索，凡见到有数字和英文字母的标志处，让亨特下车，走近门后按上键，就可以进入屋内。但必须是标有“DOOR（门）”标志的门，方可自由进出。

⑤当进入有敌人潜藏的屋内时，向里攻至终端，若见到一个站着不动的敌人，那就是匪头目或嫌疑犯，靠近他按B键，就显示出匪首的放大照片，而且有两行英文字，其中：“INTERROGATE”为审问；“ARREST”为逮捕，按左、右键选择，按A键执行。

⑥街区中，进入标有“DOOR”字样的屋内，有时可获得补充生命值（画面的右上角显示）的机会。由于开局时亨特的生命值较少，必须及时进行补充。此外，也可以按选择键，当画面上方出现“FIRS　AIDS”字样时按B键，可以将生命值加满。

⑦进入楼房后，就可以按选择键调用手枪，子弹限50发。但对徒手的歹徒禁止枪击，只能用拳，否则作为违纪而使亨特的生命值减少。

⑧在有敌人的屋内，若取得拳击手套标志后，就可以增加拳击的力量，限使用10次；若取得冲锋枪标志，可增加武器的威力。

为获取标志需按下键和 B 键。

⑨在有敌人的屋内，若见到有白色的“CLUE（情报）”字样的牌子时，靠近后按 B 键，情报内容就显示于画面的左上方。

可进入的房屋的数字标志为 18、28、38……98 等共 8 组，分别代表城市的八个区域。每一组数字的后面尚以英文字母标出楼房号，总计有数十间。有的楼房内空无一人；有的楼房内有匪徒，例如标号为“18H、28C、48B、58B、58G、98F”等屋内。

（4）接关密码

当攻关失败显示“GAME OVER”时，选择“CONTINUE”，就显示密码输入画面，用方向键调出密码（显示于保险箱的门面上），按 A 键输入。当密码输入正确时就可接关；反之保险箱爆炸而一无所获。三项案件的密码如下：

伪钞案：207－119－260；

纵火案：164－003－201；

恐吓案：036－224－136。

（5）伪钞案（第一案）

亨特办公室的字幕中显示在 58B 大街上发现有 20 美元的伪钞。

连续按 A 键，当汽车出现在画面中时，用方向键操纵汽车到 58B 大街，行车途中注意躲避敌方的伏击。亨特下车后进入大门。见到一个穿绿衣服的坏蛋时，将他打倒（此人就是嫌疑犯）。此时画面出现审讯室，画面下方有“审问”和“逮捕”两项选择，用方向键选左边的审问项，再按 A 键。嫌疑犯交待：“这 20 元伪钞是在 98F 大街的管道内赌搏时赢的”。再按 A 键，又出现大街画面。亨特驱车到 98F 大街，进入管道内取证。罪犯交待：“我刚从 48D 大街的车间里来”。按 A 键后再驾车到 48D 大街，进屋后经搏斗又取得线索”空白的印钞纸在 18H 大街上的印刷厂”。从 18H 印刷厂中又取得线索，告知亨特在 48B 大街的修鞋店中，“染有绿墨

水的鞋是为匪首NUMBER 修的”。亨特从电脑档案中查知NUMBER 的地址是 88J。亨特来到 88J，经过激烈搏斗，终于将罪犯抓获。此时画面又进入审讯室，你应选择“逮捕”，这样就破获了第一个案子，逮住了第一个罪犯。

(6) 纵火案（第二案）

夜总会着火了，全部家当被付之一炬。据店主说：纵火犯是 Linsinanlis。从总部查档案，该嫌疑犯在 98C 理发店。亨特驱车到理发店找到了 Lips，但他说着火那天晚上，他在自己的俱乐部，有 20 个伙伴可以为他作证。亨特再驱车到 48I 大街，找到线索是一张纸条，上面写有“Lips 注意，赶紧带 50000 美元到 28F 大街避难，否则侦探将得到证据而逮捕你。”再驾车到 28F 大街找到线索，打开看时是一个大写的 B 字母。出门后发现有一辆蓝色的小车，将它击毁后又逮住一个嫌疑犯。经审问，他交待“你来的太晚了，B 再也不会唱歌了”，现在只能回到总部再进一步查线索，通过分析嫌疑犯的档案，B 字头的嫌疑犯很可能是一个女的，她最后一次出现在 58A 大街。再驱车到 58A，找到线索写有“不是B，请再试一下 78I 大街的照相馆。”，驱车到 78I 大街，找到线索写有“被 Bailex 取走的照片显示就是 Lips 放大的”，再回到 98C 大街理发馆，将 Lips 逮捕。

(7) 恐吓案（第三案）

侦探 SAM 收到一封信，信里有一颗子弹头。经分析罪犯档案，很可能是一个爆破专家干的，他最后出现在 78E 大街。亨特驱车到 78E 大街找到他，他说：“我是从一个同伙那里得到的火药，他在 58C 大街，但这决不是我干的，我被陷害了。”驱车到 58C 大街，找到线索“子弹模具后面有大写的 I 字”。驾车回到总部发现此犯在 18C 大街的汽车修理厂内。驱车到 18G 大街逮住此犯，他交代：“我的模具被一个蒙面人偷走了。”再次回到总部找到蒙面人 Blank 最后一次是在 68J 大街仓库里出现的。驱车到 68J 大

街找到线索“我是在78A大街的俱乐部睡着了，我被冤枉了。”驾车到78A大街找到线索“给Blank吃安眠药，让他睡着。”出门后见到一辆蓝汽车，将其击毁后又逮住一个嫌疑犯，经审问他交代：“一个同伙命令我跟踪你，他在78D大街。”驱车到78D大街找到线索“在58G大街的图书馆里有一本爆破方面的专业书，书里有一张纸”。驱车到58G图书馆，找到线索”此案是Flattop干的”。再回到总部找到Flattop的地址，到那里将他逮捕。

（8）节目评价

侦破案件的关键是找到犯罪线索，而线索又都是用英文字表述的。另外，破案的成功还必须依赖于对街区的熟悉，以及了解匪帮据点的分布情况。玩本节目需要有很大的耐心。

14.《**火炮**》（**铁钳行动**）（GUN DEC）

这是美国SAMMY公司于1991年出版的战斗类节目，容量256K，单人玩模式。

（1）故事内容

几世纪前，几名外星人的幸存者在地球上着陆。为了维持生命，他们发明了一种叫“氛绿”的胶体。一个世纪后，为了混入人类的生活环境，他们成立了一个BEDA公司。表面上是研究和生产电子技术装备，实际是贩卖胶体。这种胶体对人类毒害很大。警官哈特奉命调查此案。哈特的助手在调查中失踪了，因此哈特不得不单枪匹马调查此案。

（2）按键功能

本节目中包含的游戏形式分为三种，一种是通常的战斗方式（普通关）；一种是主角驾车作战（车战关）；一种是单纯的射击战斗（射击关）。按键的功能在这三种形式中各有不同，分述如下。

①普通关中的按键功能

A键：操纵跳跃（单动键与连动键操纵的跳跃高度相同）。

B 键：可分别控制挥刀、开枪或投掷手雷等动作。

方向键：操纵主角行动和上、下扶梯等。

选择键：选择使用刀、枪或手雷。

按下键和左键或下键加右键：可弯腰跑动（战斗中很有用）。

②车战关中的按键功能

A 键：战车加速，共分 1、2、3 档，以第 3 档车速最高。

B 键：开枪射击。

方向键：操纵战车的行驶方向。

③射击关中的按键功能

A 键：投掷手雷。

B 键：开枪射击。

方向键；移动瞄准框。

（3）游戏标志和字符

①指导栏内（画面下方）：

P—主角的生命值。

E—敌人的生命值。

TIME—过关的限定时间。

金币的获得数—在指导栏的右上角。

拥有的手枪子弹数—开局时给 20 发，战斗中还可以不断补充；若子弹数耗至零后而又得不到补充，则每隔片刻，自动给予增加 5 发。

手雷拥有数—开局时为五枚，也可以补充，用完后每次自动补充 2 枚。

装备显示或车速显示—指导栏的中部有三个方框，普通关时，自左至右依次显示战刀、手枪和手雷（三种可同时拥有，但只能使用一种），黄色闪亮框表示当时选用的武器；车战时，三个方框内标有 1、2、3 的数字，黄色闪亮框内部即为使用的车速档次。

此外，指导栏内尚有关号、剩余的游戏次数和得分显示等。

②游戏画面中：

G－代表手雷，获得一次可补充五枚手雷。

B－代表手枪子弹，获得一次可补充 10 发子弹。

牛奶瓶－小量补充生命值。

肉卷－大量补充生命值。

金币－击杀敌目标后出现，要不断收集。每达到 100 枚，可增加一次游戏机会。

（4）攻关技法详解

本节目共有 11 大关，内中共包含 25 小关。内容丰富多彩。

①第 1－1 关　车战

主角哈特驾喷气战车出发，在公路上飞驰。敌方在路上架设各种路障，并动用各种武器进行拦截。

攻关要点：a）公路上的路障除黄色石块和黄色的铁牌之外，战车都可以撞开而不受任何损伤。b）公路上的敌方的蓝色小车和敌方设置的武器要用枪击毁。c）沿途尽量获取 G、B 标志和肉卷及金币等。d）关底是一辆敌方的高速装甲车，车的后方发射散弹和拦截武器，要灵活掌握战车并向敌车连续射击，不难将装甲车击毁。也可以采用更简捷的方法：将战车开到敌车的前面，按住连动 A 键，战车的尾部就连续喷出燃气，很快就可以将敌车烧毁。e）战车的车速选择那一档，就全在于游戏者的兴趣和驾车技巧了。

②第 1－2 关钢架上的战斗

进关时，主角站在一个钢梁上，他手持战刀，沿着钢梁前进。首先遇到背插尖刀伏地爬行的敌人，还有跳跳武士和巨大的怪鸟等。要注意在前进时切不可在裂缝停住，以免钢梁断裂而随之跌落。特别是转入第二画面后，前方都是残破的钢梁，必须连续快跑加跳跃，迅速抵达有扶梯的平台处，然后沿扶梯下落，进入纵横交错的钢架内部。钢架内的某些地带设有传动带，还出现喷火僧人和猪妖。只要沿着扶梯和钢梁不断向右迂回，就可以到达第

二条传动带处，这里有一个猪妖，一定要杀死它以取得肉卷补充生命值。再前进一段就可以出关了。

③第 2－2 关（第二大关关底）

一名身材魁梧的敌人，不断向前投出很长的钢梁，使主角难以接近。

攻敌法：a、使用手枪或手雷；b、不断跳上投出的钢梁，向敌头目逐渐逼近，至达到一定距离时就猛烈射击。

④第 3－1 关　敌头目公馆

敌公馆内豢养着很多恶犬，往往突然扑出咬人。进关后，先从铁丝网登上平台，上面有戴斗笠的忍者，挥棍冲击极快，主角迎战时出刀必须迅猛。从平台跳落地面，向右前进跳越过火堆，至到达有左、右两座扶梯处时，前方已无通路，因此要先登上右扶梯，跳到铁丝网上，击毙猪妖并吃到肉卷后，再由左扶梯上去进入第二区。

第二区中主要是带电的电缆。电缆上有窜动的放电火花及突然出现的怪鸟等，行进时不宜过快。到右端后下扶梯就进入第三区。

第三区与下一关紧相连接，所以要尽量减少生命值的损失，以便到下一关与馆主决战。并切记从右面出关之前，一定先准备好手枪。

⑤第 3－2 关　决战馆主

主角方进馆内，就有一名持棍的忍者扑将过来，这家伙动作极其灵巧，善于飞身腾跳，能口吐火焰，棍技娴熟。迎战他时决不可正面强攻，而要灵巧地利用场地上的凸台，及时跳上去以闪避忍者的攻击，再俟机跳下弯腰（按右、下或左、下键）向他猛烈射击。

⑥第 4－1 关　突破敌军工厂

军工厂中分布着钢平台、铁丝网架、钢梁和集装箱等，它们

之间不是互相衔接的，因此要跳跃通过。把守军工厂的有敌方饲养的狼犬、忍者和持枪的敌兵等。为突破敌方的防线，除使用战刀之外，还要及时地选用手枪和手雷。当到达右端的扶梯处时，就接近出关口了。但为了爬上扶梯，需要从左面的小平台先跳到铁丝网架上，然后再跳上右面的大平台。最后从扶梯下去就是下一关。

⑦第 4－2 关　歼灭群敌

这一关是射击关，画面中不显露主角，只有一个由游戏者操纵的射击瞄准镜。敌人蜂涌而出，你必须迅速用瞄准镜瞄准敌人开枪射击。当敌人出现较多时，可投掷手雷。战斗时敌人被击中出现武器和生命值标志，只要用瞄准镜扫着就可以获得。由于瞄准镜操纵起来非常灵活，射击效果很好，故制服群敌是不难的。

⑧第 5－1 关　挺进敌据点

突破敌军工厂后，哈特沿铁路线追击，来到敌方设在山洞中的要塞据点。

要塞中到处有水流，但不妨碍行进。洞中的有些通路已被敌人用石块封闭，必须用战刀劈开。

山洞中开始出现一些新的敌人，其中的三种需要认真对付，因为他们的武艺怪诞，而且在以后的战斗中，经常把守在关键地段，对主角的行进威胁很大。第一种是跛脚的忍者，他们虽然柱着拐杖，但纵跳却极其灵活，当他突然跳起并用拐杖向下击来时，切不可慌张而左右逃避，而只需瞅准他的下落位置，狠狠地一刀劈过去；第二种是贴伏在上方的黄衣人，当从他下面经过时，他就突然跳下，向主角攻击一下后又立刻上窜消失，对这类敌人可提前用枪将之击落，或迅速通过他的下方后猛返身用刀砍杀；第三种是从下方突然跃出的红衣忍者，跳起后向下投出三支暗器，要击毙这类敌人比较困难，常用的方法是及时跳起躲过暗器，这一招必须练好，否则无法攻入匪巢。

从本关开始，敌人增多，行进要缓慢，以使敌人不致于突然出现太多而难以招架。

当挺进到山洞的末端处，前方已无通路，只有一条宽大的瀑布带从上方奔泻而下。忽然，瀑布中飘浮过来一些圆木，哈特就依靠这些圆木和两侧的凸台向上跳跃，到达最上面的右侧凸台后，再向右就出关。

⑧第 5－2 关　洞天奇观

穿过瀑布带后，展示在主角面前的是一幅异常美丽的洞天奇景，一些奇形怪状的藤蔓在空中悬荡，地下的水层中还不时跃出游鱼……就在这迷人的奇境中，却潜藏着极大的凶险。从本关开始，难度增大。

攻关要点：a）水层中有平台可以落脚；b）遇到跃出的游鱼时，可用移动或跳跃的方法以避开游鱼吐出的毒沫；c）网状藤蔓可用刀砍掉，但很快又复生，故劈砍动作和行进速度都要快，方能顺利通过；d）右端的五个凸台（两大三小）只能逐个通过，连续跳跃绝难成功；e）当落到最末一个小平台上后，不要停留立刻跳落到右面水层中的平台上，再沿扶梯向上攀登，就进入第二层洞；f）第二层洞中网状藤蔓多而密，但敌人不多，容易突破。

⑨第 5－3 关　摧毁激光战车

一辆敌方的激光装甲车在左、右冲突，车下部有一个激光发射管，每次向前射出三束激光，车身上还有三个炮座，每次射出三颗炮弹落向地面。

攻敌法：弯腰在激光管下来回跑动就能躲避激光束和炮弹，然后伺机跳起，用刀劈砍敌车最上方悬照的灯泡，只要耐心沉着，必能将敌车摧毁。

⑩第 6－1 关　进攻第一动力厂

动力厂中有很多旋转的叶轮，碰到会受伤。由于使用枪炮的敌兵较多，且防守在要道上，主角也要适当使用枪和手雷迎战。又

由于跳跃时很易被敌击中，故要及时用方向键控制落点，以防跌落到缺口中去。途中要通过多座活动扶梯，它们的转动方向有上有下，登梯后注意不要被带到叶轮处而被碰伤乃至坠落。不论扶梯向何方转动，当需要跳离时，都要从梯子的最下端向外跳出，这项要点至关重要。

⑪第 6－2 关　进攻第二动力厂

此关中的情况与上一关大致相同，但厂区内还有绿色的旋转涡轮，也不可碰及，以免受伤。当碰到发射弧形弹的敌人时，可从较远处或处于弧形弹道线底下投出手雷。当击毙最后一名敌人后，可吃到肉卷，然后准备挺进第 6－3 关。

⑫第 6－3 关　勇斗空中飞敌

一名背飞行器的敌人出现在空中，他发射一种具有自动跟踪性能的炮弹，碰到主角后就发生连锁性爆炸。由于炮弹密集，使主角穷于应付。

攻敌法：有两种。a）使用手枪攻击，要避开飞敌扑向地面时的冲撞，然后待其落到地面后，迅速近身速射，继续追踪飞敌时，适当躲避炮弹，如此左、右多次攻击，在动作灵活敏捷的情况下，可以取胜。b）使用弯刀攻击，战斗时避开敌人的冲撞后，迅速冲向落地的敌人用弯刀猛砍，随后又用弯刀击爆跟踪炮弹并追砍飞敌，当掌握得法时也能奏效。

⑬第 7－1 关　列车顶上的战斗

主角登上敌方列车的顶部，并向列车的尾部挺进，车上的敌人多使用枪炮狙击。天空忽明忽暗，使战斗的气氛更加浓郁。经过艰苦的战斗后，主角终于抵达列车的尾部。

⑭第 7－2 关　穿越地下水道

地下水道中没有敌人，但有一些硕大的老鼠横行，此外还有蝙蝠和飞鸟。最多和最可恶的是老鼠，它窜跳很快，还能呈团球状滚扑过来。当发现这种动物时，就要放慢行进速度步步逼近，诱

其窜过来时用快刀砍杀。

水道中的平台上常汇集有竖向和横向的两股水流，横向水流会将主角冲走。但只要站在两股水流的交界处，就可以稳住身形。

穿越过多层水道后，就可以出关。

⑮第 7－3 关　再战飞敌

下水道的终端，出现了另一名身背飞行器的敌人。他从空中向下发射散弹，又反复落下向主角投出月牙形的巨大激光。

攻敌法：主角处于左侧，弯腰左、右跑动，这样一是可以克服横向水流的冲击；二是可以躲避散弹；三是可以不被激光击中。待飞敌落至左侧地面并发出激光后，迅即挺起身向他投出手雷或用枪射击。如此周而复始，就可以将敌头目击毙。

⑯第 8－1 关　初进敌电站

敌电站中到处是闪烁的电光柱，光线忽明忽暗，主角要从发电机和管道上跳跃前进。

本关中又出现一些新的敌人和装置，攻破的方法如下：

a）滚动球：一种从空中滚动过来的球，逐渐向主角逼近，球的滚动速度虽然很慢，但常变换方向，只要掌握球的运行规律，就可以击毁它。

b）自行机械架：这是一种带有四只足的自动行走架，它往往封锁住主角的进路，必须摧毁它才能继续前进。如果用枪打它是无济于事的，只可用手雷炸它的足部；或跳起用刀砍它的头部（按连动 A、B 键），就可以摧毁。

c）投铁圈的敌人：对他可以从远处投手雷或近身用刀劈（至少劈中两刀），就可以消灭。

d）跳跃的放电人：当他出现时立刻用刀砍杀。

行进的路上还有周期放电的瓷环柱，要待电光收敛时再通过；当通过传动带时，更要小心勿被瓷柱的放电所击中。

⑰第 8－2 关　再进电站

进电站后，从上、下两条路线都可以通行，只要大方向朝右，就可抵达关底。本关中除多了一些放射电火花的横梁外，其他情况与上一关相似，但攻关难度略有增加。

⑱第 8－3 关　速毙放电人

一名能投放蓝、白色电火花的敌头目，倒悬在横梁下方，他不断地向下投放电火并左右移动。

攻敌法：要用巧妙的方法击败他，这就是一进关后不要犹豫，立刻从右侧平台跳上敌头目下方的平台上，然后紧盯住敌头目挥刀猛砍，而对电火花只需适当躲避，以争取时间，只要动作迅猛准确，速可毙敌。

⑲第 9－1 关　电站泵房

泵房中居然出现大猩猩和黄、白色的两种巨猴，都凶猛地向主角攻击。

从本关开始，敌人更难对付，而补充生命值的机会又较少，因此需要开始运用一种补充生命值的决窍，这就是反复多次击杀能转换出牛奶的敌目标，但必须选择合适的地点、找较易击杀的目标，否则将得不偿失。例如在本关中，当登上二楼通过第一个滴水区后，只要主角在此地段左、右往返，就可以多次引出大猩猩，击杀之而获得生命值补充。

本关一共三层，除需要补充生命值之外，没有很特殊的难点。

⑳第 9－2 关　泵房出口

泵房的出口通道是一段山洞区域，道路非常崎岖。

攻关要点：a）洞中平台上的泥块已经软化，凡是平台下方无网状支撑物的部位都不可久站，以免跌落。b）网状藤蔓依样用刀劈开。c）洞中有鱼尾怪，宜先用手雷炸掉后再过去。d）洞中的水滴会烫伤人。e）接近关底的平坦地段时，要迅速跑到右端有隔墙处用刀向下猛砍，随着泥块的坠落，靠近的鱼尾怪也被砍倒，就可以获得肉卷。如果动作稍慢，鱼尾怪将遁去，使生命值得不到

补充，就无法战胜下一关的敌头目。

㉑第 9－3 关　再战电怪

山洞中的洞壁上有三个悬台（可长时间站立），一名电怪在三个悬台上来回纵跳，当他登上中间的高台时向下放电光；当跳到两侧较低的平台时向地面投出两只小电怪，小电怪在地上蹦跳，阻挡主角的进攻。

攻敌法：首先换上手枪。当电怪跳到中间台上时，适时（恰好避开电光）跳到侧面平台上用枪射击电怪；当电怪落在两侧台上时，迅速跳落到中间的地面并跑近平台，以回旋跳跃（用方向键操纵）的方式躲避小电怪的同时，枪击大电怪。如此反复进攻，可将大电怪击毙。

㉒第 10 关　公路车战

这一关与 1－1 关相似，主角驾车在公路上追击敌人。其不同点：a）公路更加曲折狭窄，敌方拦截的力量也更强。b）关底是一条怪龙，在公路上飞快地游动，并不断吐出激光束和激光环。为击毙这条怪龙，战车要在它的四周迂回，灵活地躲避激光的攻击，同时用炮火轰击怪龙的头部。

㉓第 11－1 关　枪战

本关与第 4－1 关的情况相似，只是敌人更多一些。

㉔第 11－2 关　魔王宫殿

宫殿中金碧辉煌。魔王藏匿于宫殿的深处。

攻关要点：a）地面上有多处拼接的木板，不可在上面停留，否则会跌落。b）先在底层战斗，要尽量多获取弹药。c）登上二层挫败敌方的拦截后，前方是一大段拼接的地板，可跳跃通过后迅速冲到左端，然后从这一地段往返冲突，以利用多次击毁自行机架补充生命值，至超过一半时就向三层攀登（以免后一段攻关的时间不够用），到三层上还有补充生命值的机会。d）三层上有两名贴伏在天花板上的敌人，第一名好对付，第二名所处的位置已临

近楼板的缺口，因此要快速返身毙敌，以免被撞落到缺口中去。e）途中要跳过两处悬台地台。悬台狭小，而且站立时间稍长就会坍落，最危险的就是当一跳落到悬台上时，台下就跃出红衣忍者投出三支暗器，此时就要及时跳起躲避。起跳的时间必须掌握得十分准确。只要多做练习，就可以掌握通过这两处悬台的技巧。f）到第二悬台前时，要在两个柱子之间来回跳跃，多次引出穿蓝裤的敌人，不断击杀之以补充生命值。

㉕第 11－3 关　决战

厅堂中，首先出现一个混身着白衣的敌头目。他主要使用手枪，有时也抽出长刀劈砍。对付这家伙若不掌握诀窍，则绝难取胜。敌头目有一个活动特点，就是开枪时所采取的姿势是根据对手的姿势而定。若对手站着，他就站着开枪；若对手下蹲，他也蹲着开枪。因此要在他开枪之前先在离他一定的距离外站定，待他射出第一枪后就立刻弯腰跑过去用枪射击他。用这种方法多次攻击后，就能将敌头目击毙。

随后，主角出厅堂，从一个阴森的洞穴中搜寻到敌首领。此人身躯高大，见到哈特闯入了他的巢穴时暴跳如雷，随即首先从两侧放出三层激光，然后纵跳以图踏死哈特，并不时弯腰用头撞……

攻敌法：用手枪攻击不起作用，需要使用手雷，而且要在弯腰时炸着方才有效。敌首领投出的激光分上、中、下三层，待中层激光射过去后立刻跳起，就可以躲避极具威胁的下层激光。攻击敌首领的另一方法，就是趁他跳起时钻入他的两腿之间，然后用刀猛砍。此外，敌首领弯腰撞头时是左、右各一次，主角要相应地左右闪避。经过一场惊心动魄的生死搏斗后，敌首领落得了毁灭的下场。

（5）节目特色

本节目有如下特色：①主角可兼用兵器和武器，使战斗气氛

更加浓郁。②画面设计得精彩纷呈；人物造型逼真而且动作流畅。③只要游戏者找到攻关决窍，就可以克敌制胜，步步深入。④每小关至少可游戏三次，大关的接关次数不限。⑤集合了战斗、射击、驾车等多种游方式。

这是一部非常优秀而极具游戏价值的节目。

15.《T2 **魔鬼阿诺**》

单人玩战斗节目。

（1）故事梗概

萨拉女士曾经领导过一个抗暴集团，但她的斗争没有取得成功。十年以后，抗暴集团拥有了新的领袖，这就是萨拉女士的儿子一约翰。

约翰的胆识过人，精通拳击和枪法，驾驶摩托车进行高速冲击尤为得心应手。他英勇地与暴力集团的头目号称魔鬼阿诺的家伙展开了拼死的斗争。

（2）游戏方法

A 键：跳跃；

B 键：出拳、射击；

方向键：操纵主角行动、驾车；

用启动键更换画面。

规定的游戏次数为五次，失败后又从头开始，不能接关。

（3）节目评价

本节目新近见诸于市面，出版年代不详。画面中的人物较小，动作也不很流畅。从第 2 关开始，游戏的难度就很大。依作者之见，本节目的游戏价值不高。

16.《**阿诺斯瓦辛格**》（PREDETER）

1990 年出版，容量 256K，单人玩模式。

"阿诺斯瓦辛格"曾是美国的健美比赛冠军，后来参加电影片的拍摄。曾担任《魔鬼司令》、《终结者》和《独闯龙潭》等电影和电视片的主角，他的银幕形象深受观众的喜爱。本节目以他为主角，画面中显示的形象几与真人无异。

（1）故事梗概

我方的作战人员在名为盖利拉的地区被敌方俘虏。为解救战友，达奇法率领他的突击部队出发，在盖利拉地区与敌方遭遇。经过激烈的战斗后，将敌人统统消灭。但突击队员在返回的路上，却又遭到敌人伏击，队员们在战斗中都牺牲了，只剩下达奇法一个人。情况非常怪异而复杂。达奇法陷入了一场真相不明的战斗之中。

（2）按键操作

A 键：跳跃（向前跳时需配合使用方向键，以按方向键的力度控制纵跳的距离）。

B 键：拳击或使用武器。

方向键：操纵主角行动。

（3）游戏模式和游戏标志

本节目的游戏内容包括模式关（BIG MODE）和战斗关（STAGE）两部分。一共有 7 套模式，每一套模式中包含有一个模式关和约四个战斗关，总共也就有七个模式关和 30 个战斗关。游戏时，必须先通过模式关，才能进入该模式所属的战斗关。战斗关全部通过后，可进入下一级模式。七种模式的场景之间略有差别，主要是模式的等级越高，游戏难度越大，趣味性也相应增加。

模式关中有下列游戏标志：

①回力子弹：其标志是蓝色圆圈中有一三角形。回力弹自枪管发出后，还可以自动返回，往返都可杀伤敌目标。但速度较慢。

②高速弹：其标志是蓝色圆中有三条直线。获得后可使子弹加速。

③减速弹：其标志是蓝色圆中有四个小方点。获得后使子弹减速，对攻击不利。但若获得两次后，又可使子弹变为双向发射。

④爆破弹：其标志是红色圆中有四个小方点。获得后可发射爆破弹，威力最大。要突破模式关，非此种武器不可。

战斗关中有下列标志

①L 字母：获得后增加生命值。

②菠萝手雷（PINE）：获得后按 B 键投掷。无数量限制。

③机关枪（MC、GUN）：杀伤能力强，无弹药限制，通过某些关口时必须具备。

④拳头（PUNCH）：取得后主角用拳搏击。

激光枪（LASER）：杀伤能力强，无弹药限制，过某些关口时必须具备。

机枪、拳击和激光枪三种方式，在战斗中只能取一种，不能同时拥有。

（4）技法详解

今将第一套模式（BIG MODE　1）的技法详解如下，其他模式均可参照。

第一部分：模式关（序幕）

模式关的场景很简单，目的是给游戏者以练习射击的机会。但必须打通，方能进入战斗关。

开场时，主角持重型单筒枪出现。空中先是飘过来一些红色的弹性泡，可用枪将阻碍前进的击毁。到第一个悬台处时，要抓紧射击贴近地面的弹性泡，以取得“子弹加速标志”。

随后又出现蓝色的弹性泡，可击出“减速标志”，不宜获取。再向前，出现一些红色和蓝色的泡沫状飘浮物，一定要逐个射击蓝色的飘浮物，以取得爆破弹，否则难以攻破关底。

关底，敌头目出现了。他在空中忽隐忽现，位置也有高有低。要当他现身时，立刻用爆破弹击中他，可使他来不及投掷石块伤

人。敌头目被击中后，就隐去身形，不久又出现。再击中，再隐去。如此反复多次后，敌头目被击退。通过序幕关。

其他模式的差别主要是关底的情况不同：

BIG MODE 2：关底不见敌头目，只有四块巨石在空中反复爆炸。

BIG MODE 3：关底是一名放枪的敌头目。

BIG MODE 4：关底是一名发射光电弹的机器人。

BIG MODE 5：关底是一名挥舞光球的敌头目。

第二部分：战斗关（第一套模式）

第一关（STAGE 1）山区

主角来到草木繁茂的山峦地带。山上有盘旋公路，需迂回绕行；有些矮坡之间也可以上下跳跃。山与山之间的过渡区是一些很高而狭窄的凸台，需要运用高超的纵跳技巧才能通过，稍一不慎，就会跌落深渊。这是攻克本关的最大难点。请熟练掌握 A 键和方向键的作用。

游戏开始时，主角出现在山坡上。此时画面上方显示的字符为：①LIFE（生命值）；②ITEM（项目型式）－PUNCH Ⅰ（一类拳击）；③P（游戏次数）。山坡的最上方，有一个机枪标志，必须取得它，以用之攻破敌方的层层设防。获得机枪的路线：先迂回到山坡的底层，向右行跳过几个凸台后登上顶层。在跳凸台之前，要先诱使山顶上的贝壳状生物落下山沟。从凸台跳上山坡顶层后，再跳过多个凸台，就能取到机枪。此时，画面上方显示"MC. GUN"字样。

取到机枪后，从顶层一直向右，遇石堆阻挡时，向左折返底层，到坡缘处再登顶层。从顶层的凸台纵跳至某一处时，前方将遇到一个圆石状生物的阻挡，可用机枪将它击落。从顶层向右到坡缘时，就可见到右面山坡上有个洞口。但不能直接跳过去，必须缓慢而谨慎地下落至下面的凸台上，再经过凸台和悬空的石块

方能登上山坡，出门就是第二关。

本关中遇到的有徒手和持枪的敌兵，他们行动较快，不易一下击倒，故行进时不可冲得太猛。此外，尚有一些爬行的贝壳状生物，可以用拳或枪将它们击落；也可以踩着它们的背上跳过去。

第二关（STAGE 2）山区

本关的场景和第一关相似。攻关时掌握以下要点：

①刚进关的石块右方，是个游动的贝壳，适时跳上石块，就可以诱其落到右面的山沟中。接着还有两只，依法对付。

②到某一山坡边缘时，需要向下方凸台上跳落，但最近的凸台上有一个圆石状生物，难以落脚，可直接跳往相邻的右方凸台。

③然后到达有五层台的山坡，向右是过不去的，要攀向顶层，再向右有两条路线可作选择：一是由顶层从悬空的石块向右跳；一是从底层经凸台向右跳。以选前一条路线为好。

④出关的洞口下有一只圆形生物，看来是固定不动的，但主角一旦跳过去，它就扑上身来，使跳跃失败。对付它的巧妙方法是：跳到下方的第一个凸台后，立刻又再跳到最右面的凸台，待圆形生物落下时，跳跃闪避，生物就滚落山涧，然后可从容攀登出门，进入第三关。

第三关（STAGE 3）冰川

冰川的山洞中地面很滑，在登台阶时必须缓慢，否则会跌到台下去。本关中没有敌人，只有一些喷毒液的花朵、泡泡虫和水母等。进关不久，就可取得L标志以补充生命值。再向前又有激光枪，一定要取到，否则无法通过以后的地段。到达有花朵大量喷洒毒液的地区，就需要用激光枪将前方的四块石头击碎，并将石堆后的跳动生物打掉后，再向右行。至一个两层台处时，从下层跳跃就可以将上层的L标志取到，生命值就可以加满。前进到山洞的终端后，要折向左方的上层平台，为此，必须先用激光枪打掉石堆的上层石块，再踩着石堆跳上平台。平台上有一个拳头

标志，碰到后激光枪就失去，而改为徒手搏斗。从平台一直向右行就出关。

第四关（STAGE 4）竖井

竖井一共被分隔成八个区间，只能依次通过。

进关时处在第一空间，要先取得手雷，用它炸掉各层的怪异生物；也可以诱使某些生物跌下崖层。当迂回到第一间的最下层后，从右面的缺口自然下落，就到达第二空间。

与第一空间的情况相似，从第二间的终端下落，就是第三间。

第三间的右面是很多狭小的悬台，从悬台跳向底层比较困难，很易失足。故可以取捷径，也就是从所站的平台的左方缺口跳下去，直接落到最下层的平台上。由此平台的右端跳下，又落入第四间。

第四间中没有捷径可走，只能从一些狭小的平台跳越。首先要取得左面的激光枪，然后再向右跳，就进入第五间。

到达第五间时落脚点是一座小平台，要从小平台向多层平台上跳。在跳之前，必须将右方的贝壳虫引其落下山崖，然后才能安全地跳上大平台。大平台的各层上都有怪异生物，逐一枪杀后就可登上顶层，从顶层向上跳，就进入第六间。

进入第六间后，便可见到两只飞蛾往返飞动，要先用激光枪将它们击落，然后顺着很多小平台攀到顶层上一个稍大的平台上，由此平台向上跳，就可以进入第七间。但在跳跃时一定要垂直向上，落脚后稳住，否则将从第七间又跌回第六间。

从第七间的平台向上跳，就到达最后一间。出关的门洞就在上方。忽然，一个骷髅头滚了出来，旋即弹起变成一具骨架，如此反复不停地弹跳、变幻。要打掉这个怪物，切不可往返移动，而要站在离骷髅头一定的距离之外，用激光枪连续射击，直至将它击落山崖。然后就可以向顶层攀登。当到达最上层的第二个小台处时停住，用枪将挡门的海龙击落，就可以走出关门了。

至此，第一套模式的各关都已打通。如果接着玩，就是第二套模式了。

（5）节目评价

本节目的游戏节奏不象一般的战斗片那样紧张激烈，而是突出战斗策略和游戏技巧，因而独具一格。又由于有多套游戏模式，从而给游戏者以充分发挥兴致的机会。

17.《**蒙面人**》（**上海教父**）（DARKMAN）

《蒙面人》是美国1990年出版的一部游戏节目。在有的游戏卡目录上称此节目为《上海教父》，这与英文名的原意和节目的内容并不相符，特此说明。

（1）人造皮肤的发明者

彼得医生是一位卓越的科学家，他发明了一种人造皮肤，可完美地应用于被烧伤的病人。彼得医生根据患者过去的相片并籍助于电子计算机，就能够将伤者的面部重新修复。可惜这种人造皮肤犹如摄影胶片一般敏感，它暴露在光线下不能超过99分钟。

某日，由匪首波罗克率领一伙歹徒侵入彼得医生的实验室，窃取了一份机密资料，杀害了医生的助手。为毁灭罪证，歹徒们炸毁了实验室，并企图将医生也炸死在实验室中。

彼得医生侥幸地生存下来，但他的全身，除眼睛之外都受到严重的烧伤。医院采用最新的技术为他施行紧急治疗，这使他暂时感觉不到伤痛。意外的是，治疗出现了偏差，彼得医生的头盖感受到剧烈的震动，而且有一股腺体流经他的全身。其结果竟然使医生获得了超人的体力。

彼得医生的烧伤治愈后，又用他发明的人造皮肤修复了伤处，为避免光照，他全身穿着密闭的服装，面部和手部缠着绷带，只露出两只眼睛。他从医院中逃了出来，成了“蒙面侠客”。

复仇的火焰在彼得医生的胸中燃烧，他决心找到匪首波罗克，

向歹徒们讨还血债！

请帮助医生控制住愤怒的情绪，并使他的复仇愿望获得成功吧！

（2）标题画面中的项目内容

标题画面中用英文显示若干项目，其含义如下：

①STORY：故事内容；

②STARY：启动游戏节目；

③CONTINUE：继续游戏（接关）；

④1 PLAYER（2 PLAYER）：一人玩或两人轮流玩；

⑤HI SCORE：第1名（1st）至第4名（4TH）的得分要求；

⑥SOUND ON（OFF）：有音响或无音响；

⑦MUSIC ON（OFF）：配音乐或不配音乐。

用方向键移动画面中医生的手指，使指向欲选的项目，再按A键执行。

（3）按键操作

①A键：跳跃；

②B键：攻击（出拳并踢腿、挥舞木棍、投掷飞镖、放枪和发射火箭弹等）；

③A＋B键：用膝撞击敌人，若同时按住右键或左键，可将敌人撞出；

④上键：攀登石壁或框架，抓住铁架的下缘等。

（4）接关密码

规定的游戏次数为四次（以画面上方的红心表示），失败后可以接关三次。但第一次失败后需要输入密码才能接关。

操作：当第一次失败后，出现一台计算机。若计算机的屏幕上全部显出英文字，则不需要输入密码；若屏幕只有一半显示出文字，则需要用方向键移动手指从键盘上选密码字母，按A键将字母逐个输入到屏幕上，就可以接关。需要输入的密码字母为：

ACCEPT。

(5) 攻关要领

①彼得医生在进攻对手时，除挥拳踢腿之外，还操木棒或用武器射击（不同的攻击方式适用于不同的关次）。最后一种攻击方式有制敌功效，而前两种方式效果差。此时，可按住连动 A、B 键，使出膝顶功。但若在高处时，还要按动右键或左键顶住对手，以免被对手从高处击落。

②向高处攀登时，不要迎着敌人爬上去，要待敌人转身离开时，再上去将敌人击落。

③当前方是直立的石壁或带蹬台的高架时，主角只要跳过去，就能自动附着在上面，然后用上、下键操纵主角爬上或下落。当到达有齿的铁架下方时，跳上去也能自动挂住，然后用左、右键操纵后退或前进。按下键可以从铁架上脱离后下落。

④本节目中有几关需要乘圆盘从滑槽中运行，圆盘是自动滑行的，速度很快，而且滑行的路线不能错，因此很难掌握。此时可使用暂停键与方向键配合，使圆盘忽停忽走。按照画面中的箭头方向和“能量瓶”安放的位置操作圆盘运行。就比较容易掌握了。

⑤每一关都有时间限制。在画面的上方以“鸟琢计时器”或附有数字的竖色带表示。在限定时间内不能到达终点则算攻关失败；若攻至终点时间有剩余，则可获得奖励分。

⑥每一关中都有蓝色或红色的药瓶标志（代表能量），要尽量多获取，就可以多得分和受奖励。

⑦画面中的计算机打出的四行数字是第一名至第四名的得分标准，或实战后的得分及名次。

⑧节目的某些关中，主角要行经一段绳索，但往往中途跌落而不知原因。原来，节目的设计意图是要求主角在绳上的行进速度既不能太快又不能太慢。因此，当从绳上行走时，请游戏者注

意画面的上方显示：当主角走上绳索时，画面上方立即出现一个长条形刻度表，表上的指针随着主角在绳上的行进速度而左、右摆动。速度快时向右摆；速度慢时向左摆。你必须恰如其分地控制主角的行进速度，使指针不至于摆动到表两端的红色区域内，就能安全通过，否则主角就会从绳上跌落。

⑨某些关中，蓝色的平台上标注着箭头，表示在这平台上操作时，左、右键的控制作用是相反的。也就是：按左键时，主角向右；按右键时，主角向左。操作时要注意。

⑩某些关中（例如“中国武馆区”），可见到时钟。取得后可增加游戏时间；地上还有飞镖，按下键可拾得，按 B 键可投出。

⑪节目中穿插着打靶游戏（如第三关之后）。当出现此种画面后，先按 A 键，再用方向键移动瞄准框，按 B 键射击楼房窗户中的持枪者。到规定时间后，打靶游戏结束，统计画面中的“CLOSE 啊 UP”字样后的数字是命中数。不论射击的成绩如何，都可以进入下一关。

(6) 攻关示例

本节目共有 15 关，今举出前六关的攻关技法为例。

第一关　工厂

彼得医生从一座平台上出现，他将黑色的披风一抖，准备向匪巢进击（画面上方的“POWER”栏内表示主角的能量）。右面是一座平台，跳过去就可以附着在石壁上，但要及时按住上键，就可以攀上平台。然后沿绳索前进，若不慎跌落，下方是一个横卧的铁罐，尚不致有危险。将铁罐上徒手的匪徒击落后，从铁罐再向右面的两个升降台过渡（不可碰到红色的气泡），由升降台再向右面的另一个铁罐跳时，落脚后要尽快前进一小段，以免被上方的压锤砸着。最后攀上右方的平台就过关。

第二关　滑槽

先从平台跳到左面的圆盘上，然后按照攻关要领中提供的操

作方法操纵圆盘运行。第一段行程是落到另一只圆盘上。再操纵第二只盘向下走，到有两个相反方向箭头处时，可操纵圆盘向右行或向左行，向左行将落到一个铁罐上，再乘第三个圆盘到终点，这条路线可多取得两个药瓶；向右行的路线是直达终点。

第三关　工厂

从平台先向下跳到一个铁罐上，击落一名敌人后，攀上左方的石壁。然后就要走索道。索道下方无承接物体，如果跌落就失去一次游戏机会。游戏者多练习几次，将能获得成功。当经过索道到达另一座平台上后，前方有两通路，一条是乘空中圆盘；一条是直接跳到铁罐上。前一条路线可多得一只药瓶。从铁罐上将敌人击落后，跳往左面的另一座平台，此时可看到还要跳的一座平台上出现一堆移动的火焰。要待火焰移到左面时迅速跳过去。火焰堆还将移动回来，可向左跳跃越过去。前方再越过一个有移动火焰的铁罐后，最后到达一座高台上就出关。

第四关　打靶游戏

画面显示后按A键，即可用B键开始射击。本节目中的瞄准框操纵起来不够灵活，故命中率很低，但不论射击的成绩如何，都可以进入下一关。瞄准框中左面的数字是剩余的射击时间（从60秒倒算）；左面的数字是枪弹数。

第五关　林区

彼得医生进入林区后，转身摔掉大氅，肩杠大棒，愤怒的情绪更加高涨。

当彼得医生摔掉大氅后，就要立刻跑向圆木架并跳上扶梯，这样可以避过第一名敌人的拦截。然后从圆木向右行，遇到圆锯轧过来时，可跳跃越过，再俟机跳上第三根圆木，并将上面的敌人打落地面。从圆木的右端可看到右方有一只空中浮盘，跳上去就可登上另一根圆木。以后再乘一次飞盘，又渡河后就接近了终点。这时不论从地面走还是从圆木上走，都要快速向终点冲刺，以避

过终点原树杈上敌人掷出的炸弹。

第六关 空中平台

空中平台是由一些架空的圆木组成的，圆木上装设有锯片，还有敌人把守，杀机四伏。攀升过程中必须小心谨慎。

医生首先出现在一条河岸边，他攀上架在河上的圆木并打掉匪徒后，就开始向空中平台攀登。他先跳向左面的扶梯，然后攀升一段，再跳回河上的圆木。这样就可以将空中的爆破弹引发，而不致于以后被炸着而损失能量（本关中难点较多，珍惜能量十分重要）。然后攀往圆锯上方的圆木，从这里跳上左方的浮盘，再从圆盘跳向左方的扶梯。扶梯的上面有圆锯，故不能再向上爬，而要跳向右面的扶梯。由此扶梯向上爬时要小心，因为顶端会突然出现一名敌人，不小心会被他从空中打落，对致攀升失败。随后又可见到右方出现两只浮盘。由于跳跃的距离比较近，要轻一些按键。随后从右浮盘跳到右面的扶梯上，由扶梯登上圆木，再从左面有圆锯的横木跃上左面的扶梯，过渡的时机必须掌握准确，以防被圆锯轧伤乃致跌落。下一步，向右上方的圆木攀登。这根圆木很短，上面有敌人来回走动，向上跳时更需小心。成功地登上这根圆木后，再经过一次浮盘过渡，就到达终点了。

（7）节目评价

本节目的场景和很多关的格调与《机械战警》Ⅱ代极为相似，节目的设计是很精细的，但难度比《战警》Ⅱ代还大。

18.《**有奖赛车**》(SUPER OF ROAD)

1989 年美国出版，单人玩或两人、四人同时玩。

（1）游戏内容

这是一部汽车障碍赛的游戏节目。一共有四辆赛车在不同形式的封闭跑道上驰骋。跑道起伏不平，而且有石块、土堆、凹坑、斜坡、台阶和水洼等各种障碍。当裁判鸣枪后，四辆赛车迅速冲

出起点线，争先恐后地向前飞驰，比赛过程紧张惊险，极富有刺激性。当比赛的时间到时，各赛车自动停驶。纪录牌上随即显示出每辆赛车所获得的名次和奖金。然后继续下一轮比赛。

(2) 比赛规则

①从起点出发后，必须按规定的方向和路线行驶，至重新回到起点后算是绕行一圈。

②驾驶赛车时，可以冲撞或阻挡其他赛车，而绝不致于出现事故。

③比赛后能得到的奖金只以名次计，和绕行的总圈数无关。当然，为了取得好名次，绕行的总圈数也必须达到规定的要求。

④每竞赛 (RACE) 四次为一轮，一轮赛完后，可继续进行下一轮，也可以终止比赛并评定名次。

(3) 游戏方法

①选游戏模式：

标题画面显示后，自动转入游戏模式选择画面。可选择一人玩 (1 PLAYER) 至四人同时玩 (4 PLAYER)（选三或四人玩只适用于有四个操纵器的游戏机）。用上、下键选游戏模式，再按启动键，就转入赛手代号选择画面。

②设定赛手代号：

画面中显示四块标牌，分属四名选手。不参赛的标牌上只显示拿头盔的女郎；参赛的选手牌上显示 26 个字母。用方向键选择字母，按 A 键或 B 键输入，一共要求输入四个字母，以作为选手的代号。若欲少输入字母，可选横线，再按 A 键或 B 键即可；如果需要修改已输入的字母，可选箭头，再按 A (B) 键。当代号输入完毕后，再选“FINISH (完成)”字样，然后按 A (B) 键，又进入选择参赛国的画面。

③参赛国家选择：

可选择的参赛国家一共有八个：

ITALY—意大利；

FARANCE—法国；

JAPAN—日本；

CANADA—加拿大；

U. S. A—美国；

AUSTRALIA—澳大利亚；

GEMANY—德国。

画面中间分别显示各国的国旗。

用上、下键选参赛国，按A（B）键后被选国家的国旗就显示于选手的位置，随即自动进入游戏画面。

（4）操作方法

①用A键控制赛车匀速行驶；按B键可使赛车加速；当赛车受阻停驶时需按A+B键恢复行驶。

②用左、右键控制赛车转弯。转弯动作的灵巧和熟练是取胜的关键。

③画面上方的纪录牌中，上方的数字表示各辆赛车已绕行的圈数；下方的数字为“加速值”（赛车每加速一次，数值就减少，至零时就不能再加速）。

④画面中出现“$”和“瓶装加速剂”，前者代表奖金（美元）；后者可增加“加速值”。行车时要尽量碰到上述标志，就可获得奖金和加速值。

⑤比赛到达规定的时间时，赛车均自动停驶，电脑纪录牌上随即亮出比赛后的名次排列、选手代号、获得的奖金数、绕行一圈的平均（AV）时间和绕行一圈的最佳（Best）成绩等。

⑥然后按A键，又显示游戏者操纵的赛车所赢得的点数（WIN POINTS），再按A键，又显示这一轮中已获得的点数。

⑦每竞赛四次为一轮（RACE），然后显示两行文字供游戏者选择，文字的含义如下：

PRESS "START" TO CONTINUE—请按"启动键"继续下一轮比赛；

PRESS "SELECT" TO QUIT—请按"选择键"停止比赛。

若选第一项，比赛可一轮一轮地连续进行；若选第二项，则比赛终止，进行名次评定。

⑧每赛完一次后，可进"英雄们的赛车加速商店（IRON-MANS SPEED SHOP）"，商店中有五种物品：

NITRO—硝基加速剂，标价 10K（K 为仟，即一万元），可使赛车加速行驶；

FIRES—轮胎，标价 40K，用于保持赛车的正常行驶；

SHKS—火花塞，标价 60K；

BCCEL—发动机，标价 80K；

T. 5pa—点火白金，标价 100K。

以上第一种物品可按需要随时购买，以增加"加速值"，使比赛时赛车可以冲刺。其他物品只在同类部件损坏时购买。

购物方法：先用方向键调方框套住欲购买的物品图案上，再按 A 键，图案下方的方格变成白色，显示出购得的数量。画面中的数字表示购物者拥有的现金数。购完物品后调节方框套住"NEXT RACE（下一轮比赛）"字样，再按 A 键就进入另一次比赛。

（5）节目评价

本节目的各幅彩色画面十分美丽，给人以亲自参加超级车赛的感受。比赛时，赛车在赛场上颠波奔驰，形象很是逼真。赛车的操纵也很灵活。如果游戏者的兴致浓厚时，比赛可连续进行，但要取得最高名次，那非得有高超的车技才行。

19《**飞行行道**》(OVER HORIZON)

《飞行行道》是一部射击类节目，容量 256K，单人玩模式。

(1) 超越地平线（OVER HORIZON）的战斗

地球上的一架超级太空战斗机飞越地平线后，进入了太空，朝向一座威胁地球的外星基地进发。外星基地的头目具有野兽的躯体和类人的智慧。他在宇宙中建造了空中花园、水陆隧道和庞大的宇宙舰船。出征途中，各种奇形怪状的外星动、植物将使太空战斗机的驾驶员大开眼界。

太空战斗机依赖其超级的武器系统，攻入外星侵略者的核心基地，将宇宙怪物消灭于太空之中。

(2) 战斗模式设计（EDIT MODE）

标题画面显示时，用选择键选“EDIT MODE”后，再按启动键，就显示战斗模式设计项目。

第一项：WEAPON EDIT（武器系统设计）；

第二项：OPTION EDIT（附加攻击器设计）；

第三项：TEST MODE（试验模式）；

第四项：EXIT（出口）。

用选择键选项目，再按A键，就可进行项目设计或模式试验，操作完毕后，用选择键选“EXIT”，再按启动键，就恢复标题画面。再选“GAME START（开始游戏）”或“CONTINUE（无限次接关）”，就可进行游戏。

(3) 武器系统设计（WEAPON EDIT）

①武器系统设计栏（WEAPON EDIT BAR）中的英文字含义：

ITEM－武器项目，共有三种：L（LASER）代表激光武器；H（HOMMING）代表跟踪导弹；B（BOMBER）代表炸弹。

POINT－武器级别，以点数表示，总共五点。

②设计方法：

a）按A键可选武器项目为L、H或B；按上、下键可选欲确定武器级别的武器种类为LASER、HOMMING或BOMBER（被

选中的栏目呈红色)；再按右键可将 POINT 栏内的点数输入到红色栏内(输入的点数以发红的小方格代表)；按左键可将已输往红色栏内的点数收回到 POINT 栏内。

b) 当三种武器设定不同的点数搭配而成时，可使武器系统具有不同的效能。

例 1：设定 ITEM 为 L；LASER 的点数为 5 (HOMMING 和 BOMBER 的点数均为零) 时，激光武器 (LASER) 为直射式；其他两种武器均具有自动跟踪性能。

例 2：设定 ITEM 为 L；LASER 的点数为零、HOMMING 为 3、BOMBER 为 2 时，三种武器均具有自动跟踪性能。

例 3：设定 ITEM 为 B；BOMBER 的点数为 5 时，炸弹为直射式；其他两种具有自动跟踪性能。

游戏者可根据战斗需要和游戏兴趣来设计武器系统。若设计不理想需否定设计方案时，可按 B 键；若设计圆满完成后就按启动键，又恢复四项选择表。

(4) 附加攻击器设计 (OPTION EDIT)

战斗过程中，击中敌方的鱼形飞艇，就可出现 L、H、B 或一种圆形标志。前三种为武器种类标志，获得后可变换太空战斗机使用的武器种类，或提高正在使用的同类武器的攻击能力。如果获得一个圆形标志，太空战机的机身旁就增加一个附加攻击器，最多可增至两个。这种附加攻击器在机身旁的设置方式有很多种，可以予先设定 (战斗中还可以变换)，这就称为“OPTION EDIT”。

设计方法：从四项表中选“OPTION EDIT”，再按 A 键，就显示“攻击器设计 (OPTION EDIT)”画面。画面的左方是一个带方格的大方框，方框中显示出两只附加攻击器与太空战机的相对位置。画面右方的 HOBAR 栏内有“1、2”两个数字，分别代表第一种相对位置和第二种相对位置。设计按以下的步骤进行：①先选 HOBAR 栏中的第 1 项，然后用方向键移动 1A 攻击器使之

固定于需要的位置；②再按 A 键，显示 1B 字样，也调节使之固定于需要的位置；③再按 A 键，右方的 HOBAR 栏内箭头指向第 2 项，方格中并显示 2A 字样，再按 A 键还显示 2B 字样，用上述同样的方法设定 2A 和 2B 的位置。设计工作就完成了，最后按启动键。

（5）模式试验（TEST MODE）

选“TEST MODE”项，可进行战斗练习并观察武器设计的效果。此时若按一次 A+B 键（单动）或按住 A+B 键，还可以演示附加攻击器的动作情况。

欲停止试验，可按启动键。然后选“EXIT”项，再按启动键，就可以进行实战了。

（6）太空战机操纵方法

①用方向键操纵战机的飞行。

②按 A 键向前方射击；按 B 键向后方射击。

③按一次单动 A+B 键，可改变附加攻击器与机身的相对位置。

④若附加攻击器设计时，1A 与 2A 或 1B 与 2B 是处于不同的设定位置，则战斗时按住 A、B 键，附加攻击器将产生旋转或前后移动的效果，大大增加攻击力和游戏的趣味性。

（7）攻克六大关

①第一关（STAGE 1）太空花园

太空花园中有很多空中平台，上面生长着奇花异草，平台上还有敌方的炮台和建筑物。战机可以在丛林中穿越，但不可撞着平台。敌方出动的主要是一些不配备火力的飞行器，飞行速度也较慢，容易击毁或躲避。到达后一区段，丛林中迸发出一些大小不同的石块，也可以用武器击毁。

关底是一只生长在草丛中的三眼怪物，它前面伸出两根长须，尾部抛出石块，还有一条巨大的蜈蚣环绕着它游动，保护着三眼

怪物。

战机避开蜈蚣和石块的袭击，集中火力轰击三眼怪的头部。怪物被消灭后，蜈蚣也随之夭折。

②第二关（STAGE 2）外星基地

太空战机驶过空中花园后，到达外星基地的外围，要进入基地，必须穿越一条很长的通道。

攻关要点：a）通道中有很多闸门，其中的大部分闸门都有一个蓝色的控制器。击毁控制器后，闸门就自动开启。但当见到不带控制器的闸门时，就要尽快通过，因为这类闸门一旦关闭，就无法打开，战机将被挡住而无法再向前飞行。b）通道中的双束激光炮有一定的发射规律，谨慎驾驶战机就可以躲避。c）当见到画面中出现“WARNING（告警）”和“DANGER（危险）”等字样时，预示将出现敌方的导弹或严重的敌情，要有所准备。d）随后将遇到通道中的一座移动式导弹发射架，它始终处于战机的前方，向战机发射出成束的导弹，战机要以躲避导弹为主，抽空进行还击。e）关底是一架巨大的激光炮座，它在间歇启闭的闸门间运行。炮座前方火力凶猛，但尾部空虚，故只要操纵战机尾随其后攻击即可，但需注意切不可使战机处于闸门结点的连线位置，以免闸门关闭时将战机挤毁。

③第三关（STAGE 3）冰隧道

太空基地中有一条奇怪的用冰建筑的隧道，太空战机在冰隧道中飞行、战斗，情景非常有趣。

攻关要点：a）隧道壁由固定的冰块排砌而成，而隧道的空间中却塞满了大的浮动冰块，这些冰块无法用炮火击毁，而只能用炮火巧妙地推动冰块，使战机得以从空隙中穿越飞行。冰块移动时发出的撞击声竟是那样地逼真。b）利用推动冰块前进，可以将敌方的炮座挤毁。c）遇到冰花严密地阻断进路时，可以用炮火开辟通路。冰花中隐藏着敌方的炮座，通过时要小心。d）关底是一

个藏在大冰块中的飞行装置，装置的上、下方有两根很长的尖臂，不时朝太空战机刺来。为摧毁这座装置，首先要从正面击毁蒙在它外表上的冰罩，然后攻击飞行装置的头部，若从后面攻击是不起作用的。

④第四关（STAGE 4）火山熔洞

熔洞中布满了翻腾的岩浆，乱石在洞中飞舞。敌方的一些激光炮座巧妙地隐藏在石块之中，当见到某些石块忽然张开时，就要提防激光炮的轰击。

关底是一个敌方的大型机关座，由多段组成。由于机座已将熔洞的整个空间占满，战机不得不驶入机座的中间空隙内，然后向机座右方的中心部位射击。敌机座的攻击武器是一种高速发射出来的罗旋管，每发射四至五次就变化射出的位置，抓住其变化的规律就容易应付了。

⑤第五关（STAGE 5）水中据点

太空战机飞临敌方的水中据点。穿过这个据点后，方能挺进敌方的核心基地。

攻关要点：a）据点中的水流将冲激战机使之偏离航向，从而使操纵失灵，因此要尽可能脱离水层，选黑色的无水通道处飞行。b）对据点中发射激光的水泡宜采取绕避的战术，因水泡很难击毁。c）到达黑色的空旷处后，水层开始上涨，敌方的一艘心脏形战舰出现。它的前端有五个炮筒，周期性发射散弹；后方的机舵不停地旋转，并射出水雷。在攻击敌舰时，要先使战机处于它的前方，诱使敌舰靠近后再绕到它的后方，以轰击敌舰的旋转机舵，只有这样才能摧毁它。d）随后进第二处水域，敌方在这里布置的防御力量更强。水层中不但有导弹射出，水中还遍布水雷。在此区域中飞行时，战机宜靠近画面的左侧，便于应付前方突然出现的敌情。e）水域的后段有上、下两层通道，都可以通行，难度相差不多。f）关底是敌方的一架飞行机座，它配备的武器系统非常

精良，有激光炮、散射炮、长型和短型的导弹等。我方战机应处的有利位置是在敌机座的第一、二炮位之间；机座的要害部位是尾部的闪光舵轮、机座射出的导弹和炮座都可以用炮火摧毁。

⑥第六关（STAGE 6）击毙宇宙怪魔

这一关的战斗首先是在宇宙空间进行的。敌方的巨型飞船在太空中徐徐行驶，场面很是壮观。一旦见到飞船上的两个对称的绿色装置显露出来时，就要操纵战机径直从绿色的装置间向前飞，就进入了飞船的内部。

战机驶入了飞船的内部，再通过一个绿色的装置后，就被敌方的一架钳形飞行器挡住进路。只有趁飞行器的钳口张开时，攻击钳口内的中心部位，方能将这个怪物摧毁。攻击时还要注意躲避钳口内发射出来的罗旋形攻击器。钳形装置被摧毁后，战机又驶入另一船舱，在这个船舱内，炮火和机关密布，必须精心驾驶和作战，以尽量减少战机所受到的损伤。然后，就可以飞出船舱，重新进入宇宙空间。

空间中的战斗也是异常激烈。不久，飞船停止行驶。战机又从绿色装置口再次进入船舱。在这个舱内，主要布置着散射炮，对战机的威胁不太大。到达船舱的右端时，显示出两个绿色装置口。只能从上口进入；若飞进下口，则又回到船舱的前部而徒劳往返。当战机从上口飞进后，就到达宇宙怪魔盘踞的火岩地带。火岩地带中，岩石被烧得通红，但一些怪异的外星生物却在其间穿游自如。

宇宙怪魔挥动着两根虾钳般的爪子；猩猩似的嘴一张一闭；脑子异常巨大而外露，上面缠绕着蛛网般的电线……怪物的攻击武器是圆形的飞弹和激光圈。

对付这个宇宙怪物的战术必须机动灵活。首先，将炮火对准怪物脑部上的亮点轰击，攻击时间可在三次飞弹的发射期间（这三次飞弹都不能击中战机）。待第三次飞弹射出后，又立刻操纵战

机下降，避开一次激光束和飞弹的袭击后，再将战机拉起再次攻击。不久，怪物又改为发射激光柱，战机可上下起落躲避，并继续轰击怪物的脑门，直到它爆炸毁灭为止。

终结的画面上显示出战斗的总得分(SCORE)；英雄的太空战机飞出外星凯旋地回归地球。

(8) 节目评价

有许多射击片其设计的难度太大，游戏者久攻不下后，就产生厌烦的情绪而舍弃。而本节目设计的难度适中；武器系统的组合方式多变；且武器性能的发挥将随着游戏的熟练程度增加而更具特色，由此而吸引着游戏者反复玩赏。

20. **《复仇者》**(PUNISHER)

这是一部枪战射击节目，容量 128K，单人玩模式。

(1) 节目内容

一群凶残的匪帮进占了城市街道、仓库和码头，他们肆意破坏和掠夺，残酷地迫害民众，犯下了不可饶恕的罪行。

为清算匪帮的罪行，以加米为首的十名勇士组织了起来，将要严厉惩处这伙凶残的歹徒，为受害者复仇。

匪帮中一共有五名首领，他们是：

HITMAN－乘直升飞机的打手；

JIGSAN－右手持枪，左手使刀的匪首；

SIJO－蒙面忍者；

KLIEGG－驾驶坦克的敌上校；

ASSASSIN－机器人。

为击毙每一名匪首，都要通过三关，前两关是与匪徒和小头目作战，最后再决战匪首。前三名匪首在开局时就都露面，每次可任意选择一名作战，最后两名只是在前面的匪首被击毙后才依次露面。

战斗的成功决定于娴熟的射击技艺、机动灵活的战术和作战的技巧。

（2）按键操作

A 键：开枪射击、拳击；

B 键：投掷手雷或发射火箭弹；

方向键；操纵主角移动、移动射击瞄准框。

（3）节目启动

标题画面时按启动键，就显示三名匪首的画像，然后用瞄准框对准欲选的匪首，再按 A 键，就进入战斗画面。

（4）游戏标志

①画面下方的指导栏内自左至右依次为：

a）枪器和子弹数：主角的基本武器是加速手枪，开始时供 250 发子弹，战斗中还可以补充。当子弹数为 001 时，则只能单发射击。除速射手枪之外，还可以在战斗中夺得冲锋枪。

b）手雷或火箭筒：手雷在开始时供给五枚，战斗中也可以补充；火箭筒需在战斗中夺得。

c）骷髅头：其下面的数字表示拥有的游戏次数，开局时为五次，战斗中也可以补充。游戏次数用完后，出现“GAME OVER”字样，游戏需从头开始。

d）节目标题：PUNISHER（复仇者）

e）生命显示：由生命值和方框组成。生命值以红色带表示。

②画面中显示的标志

a）冲锋枪：射击威力大于速射手枪，配 250 发子弹。

b）手雷：每得一次标志，代表五枚手雷。用于攻击群敌。

c）子弹：每得一次标志，代表 50 发子弹。

d）手提式火箭：获得一次配备五发火箭弹。杀伤面积和威力比手雷还大。

e）红十字：增加生命值至充满方框为止。

f）半身健美像：可使生命显示的方框增长，即生命值的极限增加。

g）骷髅头：获得后，增加一次游戏机会。

h）情报书：获得后，在画面下方显示指导战斗的字幕（各种字幕的含义在下面说明）。

标志需通过射击特定的物体或位置方能显示，再次击中就可以获得。

（5）统计画面的作用

每第1、2关的战斗结束后，显示统计画面，其中词组的含义如下。

TOTAL ENEMY：敌人总数；

ENEMY ELIMINATED：消灭的敌人数；

PERCENTAGE：消灭敌人的百分数；

SCORE BONUS：得分奖励；

BONUS HEATH：奖励生命值；

BONUS AMMO：奖励弹药；

BONUS GRENADES：奖励手雷；

BONUS LIFE：奖励游戏次数；

BONUS SUPER：超级奖励。

后面的五项奖励以得分而定。例如：得分达到19000分可奖励前四项；达到2万分时可得超级奖励。

（6）战斗技巧

①主角不可只固定在某一位置射击，而要及时移动，以躲避敌方子弹。特别要注意敌方的手雷和速射子弹。

②先射击时隐时现和跑动的敌人，以多得分。

③对敌方的小头目不可硬拼，尽可能使用手雷攻击。

④要争取多得分和多发现标志，以获取奖励，同时也可增强战斗力。为此，除多消灭敌人外，还要射击画面中的很多特殊物

件和特殊的部位（下面将作提示）。

⑤争取进入奖励局：每一关中都穿插有奖励局，当击中某些特定部位时（下面提示）就会出现，此时画面中显示“GO”字样，再击中此字样，就进入奖励局，从中可补充弹药和生命值。

⑥战斗现场有时出现“吹号手”，他的周围往往有许多隐藏的标志，可作搜索射击。但千万不可误杀吹号手，否则将失去多量的生命值。

（7）情报书字幕的含义

战斗过程中，击中情报书之后，画面下方即展现情报书的内容，以指导游戏的进行。字幕的含义有多种，列举出供游戏者参考。

①HAVE YOU TAKEN THE SUBWAY LATELY?

（最近你占领地道了吗?）

②IN SEWERS SOME WALLS ARE NOT WHAT THEY SEEM.

（在下水道中的敌人还没有失败）

③ CHECK DOWN DARK ALLEYS FOR BONUS WORLDS

（沿着秘密小巷去搜寻奖励局）

④ACCURACY IS IMPORTANT FOR SPECIAÇ BONUSES

（准确性是获得特殊奖励的关键）

⑤ MANY THINGS CAN BE FOUND UNDER MANHOLES

（吹号手的下方可发现许多东西）

⑥EXTRA LIVES ARE HIDDEN IN MANY PLACES

（很多地方都隐藏有额外的生命值。

⑦TAKE ADVANTAGE OF BONUS WORLDS

（抓住奖励局这个有利条件）

（8）击毙五名匪首

①追击匪首 HITMAN

战斗队接到命令：通过战斗控制街道，向埋伏在直升飞机中的匪首进击。

第一关（STAGE 1）城市街区

攻关要点：

a）进关后立即从第一座房屋的右侧取出机枪。

b）窗户中埋伏着敌方的女枪手，不论是否击碎窗玻璃，歹徒都将露面，要小心提防。

c）射击红色的“可口可乐”广告牌和长条形的窗户等，可发现游戏标志或得分。

d）离第一份情报书右面不远，街上挂着“DOWN TOWN”字样的牌子处是奖励局的入口。里面是一辆停伫的列车，射击列车的大、小红色窗口，可获奖励。

e）与敌头目决战时，画面左方都有敌头目的生命值显示，战斗中随时注意观察。

第二关（STAGE 2）城市街区

情景与第一关相似，但敌人更多。

进关不久，就可取得火箭筒，以用于攻击匪首的直升机。

第三关（STAGE 3）击毙 HITMAN

匪首所乘的直升飞机在空中盘旋。飞机的两侧有火炮，形成了交叉的火力。

攻敌法：a）优先选用火箭筒为武器，其次为手雷。先将直升机的两门火炮摧毁。b）火炮被摧毁后，直升机仍在空中晃动，此时用枪瞄准机舱口，候飞行员掀开舱盖露出头部时，迅速向他瞄准射击。c）灵活闪避飞行员投出的手雷。

②追击匪首 JIGSAN

司令部命令：匪帮们已被迫退到了障碍后面，但我方还未能完全控制局面。去驱散匪首 JIGSAN 的势力，以恢复那正常的秩序。

第一关（STAGE 1）河区

河上搭上了一些木制的栈台，上面堆放着很多木箱，还有一些简易的板房。匪徒们躲在木箱后和屋角旁进行狙击。

攻关要点：

a）进攻时小心河中埋伏的敌人，他们出现之前，能显露绿色的身影。

b）对栈台上的木箱、台柱和板房等都要用枪射击，以找到游戏标志和取得分数。

c）射击河中的停船和围墙上的灯，也会有收获。

d）关底是一长条庭院的高墙，敌人从墙头上时隐时现地向下射击。将墙头上的敌人逐一消灭后就过关。

第二关（STAGE 2）仓库

攻关要点：

a）小心屋顶上倒挂着放冷枪的歹徒。

b）射击仓库中的电视屏、木箱、铁门和吊灯等，以获取宝物和得分。

c）吹号手两侧的门框上隐藏着机枪和红十字。

d）进关不远，就可见到第一座标有“GATE”字样的门，射击后就可以进入奖励局。奖励局的场景也是仓库，从中可以补充很多弹药。

e）当发现第一名从屋顶倒悬的歹徒时，从它的右方的立柱处可击出骷髅头标志，不可漏掉。

第三关（STAGE 3）击毙 JIGSAW

匪首 JIGSAW 是一个右手持枪、左手握砍刀的凶狠歹徒。他先是站定用枪射击，随后逼近主角挥舞大刀。

攻敌法：匪首一出现时，就用枪瞄准他猛烈开火；也可以用手雷，但不如枪击效果好。当匪首逃走后又逼近身前时，要按住连动A键向匪首挥拳猛击。经过多个回合较量后才能将匪首击毙。

③追击匪首SIJO

司令部命令：忍者被称之为“超人”，这类超人如今埋伏在街道中。在这个城市里，不能让匪首SIJO有活动的余地，即使在下水道中。

第一关（STAGE 1）街区

本关中敌人比较多，而获得宝物和得分的机会却比较少。

攻关要点：

a）在有六个窗口（内有女枪手）的房屋右侧，有“DOWN TOWN”字样的矮门处，是奖励局的入口。

b）奖励局中是停伫的列车。列车上的四个小方窗处有骷髅头标志，不可漏掉。

c）作战途中，常有穿黑衣的忍者突然窜出，要迅速击毙之。

d）中途和关底，都有两名凶狠的小头目。对他们只能智取，不可硬拼。

第二关（STAGE 2）下水道区

攻关要点：

a）对竖立的蓝色管道、台阶上的小门和墙上的活页窗等处，都要进行搜寻射击。

b）初进关见到的第一根蓝色竖管处有机枪，必须获得。

c）中段的墙上活页窗处有骷髅头标志，不可漏掉。

d）吹号手的左侧是奖励局的入口。里面的场景也是下水道区，从中可以得到较多的红十字；在水域后段的第一根蓝管处，可得到骷髅头标志。

第三关（STAGE 3）击毙SIJO

匪首SIJO是一个身穿黑袍的蒙面忍者。他出现后，先站立在远处放枪，然后跃近主角用刀直劈和横砍。

攻敌法：当匪首从远处出现后，迅速向他猛烈射击；当匪首跃近身时，主角需左、右活动以闪避刀的砍劈。匪首横刀砍出时威力很大（动作有一定的规律），尤需防备。趁匪首挥刀的停歇瞬间，逼近出拳（按A键）。

④追击匪首KLIEGG

司令部命令：城市街区中有很强的敌方兵力，使战斗比较艰难。必须解除KLIEGG上校的武装。

第一关（STAGE 1）河区

攻关要点：

a）对每一根桥柱都要进行搜索射击。

b）河中的停船上，红十字标志特多。

其他情况与JIGSAW战局相似。

第二关（STAGE 2）仓库

攻关要点：

a）初进关就将遇到大批的敌人，要速战速决。

b）奖励局的入口在第一个黑白斜条纹的窗口处。里面是一座大厅，进入后不要漏掉左侧的两个活页窗口，击中后就出现健身像标志。

c）出奖励局后，台阶上有一个小头目，站定向他迅速射击，就可以将他击毙。

d）出奖励局后，还有两次获得机枪的机会，这对后面的战局有重要的作用。

第三关（STAGE 3）击毙KLIEGG上校

匪首KLIEGG上校驾驶着一辆坦克，在战场上左右驰骋，坦克炮不停地轰鸣着。

攻敌法：当坦克从左方出现时，立刻向它投掷手雷（有火箭

筒更得力），并跟随坦克移动，以保证手雷得以命中目标。其间，要灵活躲避坦克的炮火。经过反复进攻，坦克的履带首先被炸毁而使坦克停驶。接着，坦克炮也被摧毁。但战斗还未结束。匪首掀开坦克的上盖，探出头来向主角开枪。此时，要立刻用枪还击，直至将匪首击毙于坦克中。

⑤追击匪首 ASSASSIN

司令部命令：匪首 ASSASSIN 独自逃窜于市区的丛林里，将他列入灭绝的名单中去。

第一关（STAGE 1）仓库

攻关要点：

a）投掷手雷的敌人较多，杀伤范围大，要注意躲避。

b）击毙台阶上的第一个小头目后，从它右面四个木箱的左侧，可找到奖励局的入口。奖励局也是仓库地带，内中主要有骷髅头和健身像各一个。

c）奖励局出口的左、右两侧木箱中均有机枪，务必取得，以应付以后出现的复杂战局。

第二关（STAGE 2）下水道

吹号手附近无宝物，勿需搜索。

其他情况与前相近。

第三关（STAEG 3）击毙 ASSASSIN

匪首 ASSASSIN 混身着红色盔甲，脚蹬喷气鞋，在空中浮动着。他的左、右手都持巨口径的激光炮，胸部还暗藏有发射激光的窗口。

攻敌法：匪首出现后，用枪不停地向他射击或投掷手雷。激战中，匪首的两只手臂被打掉，但胸部的窗口随即发射激光。复仇者再接再厉，奋勇作战，终于将最后一名匪首击毙。

至此，五各匪首均受到了应有的惩罚。选择画面的墙上出现了“POST NO BILLS（禁止张贴）”的字样，表示节目已全部打

通。

(9) 节目评价

这是一部很不错的战斗射击节目，玩起来紧张激烈，饶有趣味。节目有一定的难度，经熟悉攻关技法之后，击毙五名匪首将不在话下。

21.《**小白兔**》(TINY TOON)

这是KONAMI公司1991年出版的单人玩童话类节目。

(1) 小白兔与它的伙伴

布士特·波耐与巴贝士·波耐是一对非常亲密的小白兔兄弟。有一天，布士特在家中正看着电视机中播放的有趣节目。突然，电视机的屏幕上出现了美国蒙大拿州的画面，广播员正在播送一份巴贝士·波特呼救求援的信："喂！布士特！我被坏蛋绑架了，快来救我！快来救我！"布士特听到兄弟的呼救后焦急万分，准备立刻出发营救。

劫持巴贝士的坏蛋是一个非常凶恶的魔王，单靠布士特自己的力量恐怕是不行的。于是小白兔找到他的伙伴小鸭商量，小鸭又替它找到了小狗和小灵鼠帮助。小白兔和它的三个伙伴一同去打坏蛋。小勇士们经过了幽灵出没的古堡、沙漠之城、茂密的山林、都市区、空中楼台、魔王的银行大楼等，最后到达魔王的城堡。小勇士们勇敢地与魔王战斗，消灭了坏蛋，救出了被囚禁的小白兔。

(2) 小勇士们的本领

小白兔和小狗、小灵鼠开始出发的时候，都是小兔的模样。在冒险途中，它们打碎了一个气球，并吃到气球爆破后出现的红星后，各自的本领就大了：

①第一只小兔变成了一只小鸭，游泳的本领特别高。

②第二只小兔变成了一只胖小狗，它能括起龙卷风赶走敌人。

③第三只小兔变成了一只小灵鼠，他聪明机灵，再高的地方也能爬上去。

游戏时，每次只能有一名角色出场。开始游戏前，显示有三名角色的选择画面。用方向键就可以选小白兔，再按 A 键就可以开始玩了。

小勇士们的基本杀敌方式是跳起来（按 A 键），再砸到敌人头上（用方向键操纵下落）。但这种战术不适用于关底的敌头目。例如第一、二关的关底都有一个女坏蛋假意向小白兔表示爱心。切不可被它引诱，要多次设法躲开它，不让它碰到，直到小屋中出现一个小门时，赶快跑进去，就过了这一关。

胖小狗的龙卷风本领，只需要按住左键或右键，再加连动 B 键就可以使用。但必须能量（POW）达到满值时。

小灵鼠爬高时，只要跳上去，再按上键就可以。

在水中游泳时，按 A 键可以上升，用方向键操纵游动。而且任何一个小白兔都可以通过按 B 键投出罗旋弹，用来打水中的敌人（也必须 POW 值充满）。

当在沙漠中，或有些高处上不去时，要按连动 A 键才行。

（3）小猪的帮助

每一大关中都有一间宝屋。小白兔要在战斗过程中尽可能多收集胡罗卜和水果等。当见到一个小门时，走过去就可以进入宝屋。宝屋里有只小猪，他会告诉你，用多少收集品（例如 30 个胡罗卜）可以换得一次游戏机会（P），并由小猪给与你这种帮助。最后从出口（EXIT）出去。这一切过程都是自动进行的，勿需按任何键。

（4）节目特色

这部童话题材的游戏节目与《超级玛莉》有相似之处，因此有的游戏卡上标名为“玛莉六代”。这是不确切的。估不论如何，这个游戏节目也很有趣；但难度比《超级玛莉》大。

22.《**神奇滚球**》(MARDLE MADNESS)

《神奇滚球》是美国出版的一个娱乐性游戏节目。

节目中包含的滚球游戏分为很多局，每局各使用不同的滚球台面。台面的总趋势是斜坡形，上面崎岖不平。台面上除设有各种障碍之外，尚有活动门、漏斗、吸力筒、粘块、波浪板、暗藏的抓球板等花样繁多的东西，使球的滚动增加困难并增加游戏的趣味性。对游戏者的要求是：克服各种难关，使球在限定的时间内滚到终点。

(1) 游戏规则

①要求游戏者操纵圆球，从起点滚向终点。每一局的时间限制显示在游戏画面的上方。当游戏画面右上角的数字变为零时，就可以开始滚球。

②若在规定时间内滚球至终点，则游戏晋升到下一局，台面的形式也随着改变，难度也相应增大。若不能在规定的时间内到终点，游戏就终止，画面中亮出“OUT OFF TIME (超时)”和“GAME OVER”字样。

③每局按规定完成后，所节余的时间乘以 0.1 可累计到下一局的限定时间内。画面中以“TIME BOUNS (时间奖励)”表示。

④球在台面上暂时停止滚动的时间越长，以及经过的路程难度越大，则得分越高。得分以画面左上角的数字表示。这与“时间奖励”的规定是矛盾的，要灵活运用。

⑤通过路程中的某些难点和到达终点后，将有特殊分显示出来，并将其计入累计分中。

⑥当每次游戏终止后，根据累计得分所评定的名次自动在画面中列出，一共可列出 10 名。

(2) 操作方法

①标题画面显示时，按启动键，出现游戏模式选择画面：

1 PLAYER—单人玩；

2 PLAYERS—两人同时玩。

用方向键选模式。

②游戏模式选定后，再按启动键，又出现另一画面，这是要求游戏者设定自己的姓名代号(ENTER YOUR NAME)。画面中有26个英文字母，用方向键移动光标字母，按A键输入。共选六个字母组成代号。最后将光标移至“END”字样处，再按A键即可。若输入字母过程中需要修改，则可将光标移至“RUB（擦）”字样处，再按A键就可以消除已输入的字母，然后重新再选。

③姓名代号选定后，又显示操纵型式选择画面（SELECT CONTROL TYPE)，目的是选择台面的坡度，分为45度和90度两种。前者坡度小，球滚动较慢，比较容易操纵；后者坡度较大，球的自然滚动速度较快，操作难度增加。用上、下键选角度，最后按A键，就进入游戏画面。

④游戏时，用方向键操纵球向需要的方向滚动，乃至使球停住。

（3）节目评价

当初玩滚动游戏时，不一定得心应手，也许还不能进入名次。而当你略加练习后，成绩很快就能提高，兴趣也就油然而生。本节目的游戏方式确有其独到之处。

23.《**快杰洋枪**》**二代**（LEGION WORLD 2)

日本IREM公司1991年出版，容量256K，单人玩战斗节目。

（1）浪迹江湖的侠客

古罗马时代，有一个炼就了特异法术的术士，他不但能统率妖魔鬼怪，而且修建了一座能制造军队的工场。工场中有成排的炼炉，术士将一些平民和僧侣抓来后投入到炼炉中，这些受害者被传送带输送通过炼炉出来后，就变成了失去原有理智而只听术

士指挥的士兵。术士利用这些士兵，居然组成了一个军团。于是他为非作歹，欺压平民，霸占土地，并在依山傍水的乐土上修筑了自己的庄园。

就在术士的庄园附近，居住着一名号称“快杰（“快”在日文中是“愉快的”意思)”的游侠。他浪迹江湖、行侠仗义、除暴安良，深受人民的爱戴。可是有一天，公主竟然也被术士抓走了，并囚禁在术士的庄园里。“快杰”闻讯号，火速从远方赶回家乡，并耳闻目睹了怪异术士的许多恶行。游侠的心中燃烧着愤怒的火焰，他决心铲除那诸多罪恶的根源，解救公主和受难的同胞乡亲。

（2）游侠使用的洋枪

快杰使用一种特殊的武器。那是一根很细而富有弹性的长杆，杆的端部有四只可以旋转的叶片。这种怪异的武器看似简单，但用起来非常得心应手。使用时按 B 键，再配合方向键，可以向多个方向攻击；若按 A 键跳起后，再按 B 键，还可以向下方攻击。

（3）游戏标志

战斗时，击碎圆形的球后，出现下列标志：

①人脸：增加生命值：

②人头：增加游戏次数，最多至九次；

③铁脚板：可使主角跑得更快；

④小人形：可使主角重新回到该关的起点；

⑤红色小宝瓶：获得后可使用法术，最多可拥有 9 只。

（4）五种法术

在拥有宝瓶的情况下按暂停键，就显示出法术选择栏。由左至右依次为：

①死招剑：运用时向前发射出巨大的月牙形剑光，也可以向四个方向攻击，操纵方法与使用洋枪相同。

②雷神：使用时有一圈电光围绕着主角的身体旋转，一般的敌人触之即亡；也可以用以攻击敌头目。

③蛙术：使用时主角变成一只青蛙，可以跳得很高（按 A 键）。

④象术：使用时变成一只大象，可踢倒武器所无法摧毁的物体（按 B 键）。

⑤鸟术：使用时主角变成一只鸟，可以在天空飞翔，以越过某些无法行走的地段。

每使用一只宝瓶，死招剑可攻出十剑；其他法术可维持十秒，均在画面右下角以数字指示。

用方向键操纵箭头指定欲选的法术，再按启动键就可以使用。当运用三种变身法术后，如欲恢复原形，可再按暂停键，然后用方向键调箭头指向有×号的方框，再按启动键恢复游戏画面。

（5）选关方法

节目一共八关，均显示于一幅地形图中。按左、右键可选择任一关进行游戏。

（6）攻关要领

①宝物都藏在圆形球中，故要不断击碎圆球以收集宝物。

②如果不停地按左键或右键，节目自动推出的关次不符合先易后难的顺序，因此要人为地进行选择。合理的攻关顺序是先选图中下方的关，再选两侧的关，最后一关处于图上方的中间物置。

③法术在攻关中有很重要的作用。除最后一关外，其他各关的敌头目必须使用法术方能取胜。

④在第一关（即节目启动后主角所处的那一关）中，可利用小人标志反复进退三次，就可以积累 6 次游戏机会和 9 只宝瓶，再攻以后的关就比较有利。同理，当攻至其他关后，如需要补充游戏机会和宝瓶时，可再退回到第一关。即使如此，也难以一直攻到最后一关。因此，从第一关加足装备后直接攻最后一关，方可望成功。

⑤当宝瓶的拥有量达到最多的 9 只，且每次使用法术的时间

较短时，则不消耗宝瓶。这项诀窍要充分利用。

⑥获得节目画面中的黄色标志后，可增加得分，未发现有其他作用。

⑦行进中会遇到一些很矮的狭窄通道，此时按右下或左下键，主角就可以弯腰通过。但弯腰行进时不能攻击。

（7）技法详解

本节目共八关。

第一关：小镇（地图的中下方位置）

镇口有几座小火山在喷发，但都可以跳跃通过。镇区的前段分为两层，上层有房屋；下层是地下道。若从下层走可以获得较多的宝物。镇区的后段是一座有多层通道的山峦。从那一层通行都可以。出山后就是关底，那里有一辆土造的战车。预先选出雷神术，当贴近战车后就不断跳跃撞击其手关节，就可以将战车摧毁。

第二关：列车上的战斗（图中的右下方）

快杰沿着小火车的客车厢战斗前进，敌人对他左、右夹击，但都被洋枪击退。攻至一堆货箱处时，先收集宝物，然后跃上车顶。敌人从下面用枪向上戳，可跳跃躲过。再向前，天空中出现飞行的敌人，只要且走且停就可以避过。然后遇到一群吹泡的女敌人，可逐个击杀后再进入右方的空车厢，从中第二次收集宝物。从客车厢出来后，又转战到货车上。货车上堆着很多货物，货物堆的空隙处有宝物，从颜色较浅的货箱处可以钻进去取得。最后面是一些堆积很高的货箱，要用武器打掉最上面的两层后，才能跳过去，再向前就接近火车头了。那里有一个很胖的敌头目骑在车厢顶上。主角要预先准备好死招剑，再接近胖子引诱他动作后，就退回左侧用死招剑攻击；或者套上雷神圈后跳到胖子的头上，这是致敌死命的最简捷方法。

第三关：机器房（图中的左下方）

到达机器房之前，首先见到一些奇怪的树，树上挂着硕大的苹果和靴子，跳到这些东西上面，才能摘取到宝物。树丛下的地面上还有两座巨大的蛋糕，原来是术士伪装的机关，切勿中计。进入机关房后，要先从传动带上通行。有的传动带的上方有铁锤起落；有的传动带上还装设着锯条，要小心通过。关底是一台蒸汽机座，烟囱口不断抛出煤块。要快速接近机座，用雷神圈连续撞击机座横臂下悬挂的白色物体，就可以将机座摧毁。

第四关：沼泽墓地（图中的中右方）

攻关要点：①骷髅头在墓地中出没，它们奔跑很快，被击中只是暂时倒下，一会儿又会爬起来，要趁它倒下之际赶快前进。②遇到沼泽阻断进路时，可运用蛙术从空中的平台上通过；如果愿意增加游戏兴趣和锻练技巧，也可以从海马的背上或骷髅头上跳跃通过，这样可以多得到一些宝物，但难度较大。③墓地终端的木屋处窜出一些大头怪，快速近身攻击就可以将它们打倒。驱散大头怪后登上一座高台，前方就是关底。要预先准备好法术。④关底是一株挂着很多骷髅头的树，树干上有两只血红色的眼睛时隐时现。主角接近树干时，骷髅头就从树上砸下来。骷髅树的要害是两只眼睛，可以用死招剑或雷神趁眼睛睁到最大时攻击之。如果法力都用完后还未奏效，还可以用洋枪一方面驱赶落下的骷髅头；一方面继续打树干上的眼睛，直到树上的骷髅头全部炸毁为止。

第五关：山崖石洞（图中的右上方）

攻关要点：①进石洞后先是遇到一些巨大的石球滚过来，用武器打不掉（变身为大象可以踢掉），不妨到石洼处躲避或跳起躲过。②过断崖时，从悬空飘浮的黑色圆球上跳过去。③对在地上滚动的黄色石块进行打击是无效的，只能躲避。④对空中飘浮的气泡可以用洋枪击飞。⑤钻进流水层下第二个狭窄的通道后，可以回到关头。⑥关底是一个伞形怪物，它悬浮在空中，向下投放

光环；怪物的舌头很长，会突然伸出攻打主角。对付它可使用雷神或死招剑。

第六关：石林（图中的左上方）

攻关要点①本关中没有平坦的路面，大部分路程要从石柱的顶端跳跃；某些地段还要籍助悬空的浮台。为了跳得更远一些，按住 A 键的时间也要长一些。若一旦从高的石柱落到低处时，只能用蛙术重新跳上去。②石柱顶上有藏在蛋壳中的敌人和放旋翼武器的敌人，对前者要尽快跳过去攻击；对后者要在旋翼飞过后再出去。③有些石柱间有黄色的石块桥，但石块都是浮动的，快跑可以通过；行走较慢石块就会坠落。④随后跳上两座红色的空中平台，在第二座平台上稍等片刻，右方的空中就有五角星形云块飞过来。抓住时机从云块上不间断地向右跳，直至云块终止且下方有落脚点为止。⑤再向右是一些摆动的平台，不易跳准，可运用飞鸟术越过，以争取落到右面的红色高台上。再向前跃过一个缺口后就是关底。⑥关底是一只巨大的怪鸟蛋，事先运起雷神术，迅速靠近鸟蛋，不断向上跳跃撞击蛋壳破碎后的鸟身。不久，鸟脱壳向左飞去，雷神术也已到时限，此时不可停顿，要挥动洋枪追击怪鸟，就可将其击毙。

第七关：迷宫（图中的左中方）

这是一座老式的房屋，屋内的通路弯弯曲曲，呈迷宫形式。要穿过这座迷宫并不难，可以有很多路线，但如何巧妙地穿越以获取更多的宝物，则需要开动脑筋。

关底是一个有多层狭窄平台的房间，里面有一个道士模样的敌头目，在平台间窜跳翻滚，并口吐飞镖射向快杰。主角可先选用死招剑或雷神追击敌头目，然后再使用洋枪。但要注意敌头目在翻滚时是刀枪不入的，所以只能抓住他稳身的时机攻击方能奏效。

第八关：术士庄园（图中的上中部）

邪恶术士藏匿于庄园的深处，要找到它必须穿越过多个房间，再攀上庄园的顶楼。这段行程中将遇到术士手下的顽强狙击，特别是三个各具怪异身手的家伙，必须将他们依次击败后，方能最后与术士对阵。

攻关要点：

①在进攻本关之前，必须有足够的游戏机会和宝瓶储备，否则无法深入敌阵。原因之一是对手很强大；二是关内无法再补充装备。

②进关后遇到的第一个强大对手是“铁头”。他能运气成圈射向对手，其巨大的铁头又随之撞过来，气势凶狠无比。取胜的诀窍：先向前跑，至接近铁头时跳起（这样正好躲过第一个气功圈）；落下时用洋枪攻击一次，并在击中铁头后又恰好被第二个气功圈推回原地（左侧），然后再进行下一次攻击。如果在击中铁头后没有被气功圈推回，就要立刻主动后撤，以防被铁头撞着。铁头被击中五次后就败北。

③第二个强大对手称为“跳姑”，这名术士手下的女干将具有非常灵活的身手，她在房间的悬空平台之间跳跃并投射飞镖。可引诱她落下地面后再攻击她，但制胜的把握小。取胜的诀窍：入屋后立刻靠近她攻击一次，她就会跳向左面的低平台，快杰随即跳上中间的低平台再向左侧的高平台跳，这时跳姑也会跳向这个高平台，当双方接近后，火速出枪击中跳姑后落回低平台。每次出击都不能被跳姑碰着。

④第三个强手是一伙贴伏在墙壁上的石怪。当快杰入屋后，石怪就逐个落到地面向屋外走去，如此连绵不断。如果主角被石怪碰着，就损失生命值。取胜诀窍：先注意那个石怪即将从墙上下落，提前躲开以免被砸着，再当石怪走近身时跳起躲避，落下时转身出枪就可击中石怪。只有击中五个石怪后方能通过此难关，否则石怪的运动将永无终止。

⑤击败石怪后，向前行到达一个漆黑的空间，这里是登向庄园顶层的通道。通道中有活动平台自动下落，从平台逐层向上跳，可以不断上升，最后到达顶层。但是通道的右侧有第四名强手——一个穿袈裟的胖和尚。如果不将他打败，攀登的过程将永无终止。当快杰攀登过程中，胖和尚在右旁喷妖气，若被吹着就会从平台跌下去，失去一次游戏机会。取胜诀窍：不可从中间平台上久停，要随着平台组向下降落时，跳到右侧平台上，站在这个平台的右端就可以用枪击中胖和尚，五次后就获成功，最后到达庄园的顶层上。

⑥从顶层向右行，在第二个房间内将遇到第五名强手一白毛老怪。他庞大的身躯雄踞于房间的顶部，向下喷火和发出旋力弹。制胜诀窍：用洋枪对付老怪是不行的，必须在进屋前先装好死招剑，进屋后到中间位置站定。待老怪一现身，立刻按住连动 B 键和上键，向上连续攻出死招剑。一般情况下，10 剑可致老怪于死地，若发出 10 剑还未击倒老怪，可再迅速补上一枪就成。

⑦消灭老怪后再右行，就看到术士的奇怪的炼兵炉运转的情景。经过炼炉后，又是一个漆黑的房间，术士就躲藏在里面。快杰进屋后，向房间的尽头走去，就见到了术士正在用吹管向炼炉中吹妖气。在术士的身体周围，有四个模样相同的女孩在围绕着他旋转。快杰来不及仔细观察和思考，立刻向术士发起攻击。但不论是运用法术还是洋枪，总不能打败术士，而且快杰自己却往往莫名其妙地倒下，其中的奥妙颇费琢磨。原来围绕术士身体旋转的四名女郎当中，穿红衣裳的乃是公主，另外三个黄衣女郎是术士变出的幻影。由于她们都被术士祭在空中旋转。不注意时很难区分。当快杰向术士进攻时，若不慎击中公主，快杰自身就要倒下，该次攻关就失败。为破解术士的防身幻术，当不论使用法术或是洋枪时，只可攻击穿黄衣的女郎，当有效地击中五次后，幻影就破灭，邪恶的术士也爆炸身亡。

经过艰难而有趣的战斗历程后，快杰救出了公主，清算了术士的罪行。随着罪恶庄主的灭亡，山庄也倾刻土崩瓦解。正义的力量终于战胜了邪恶。

（8）节目评价

节目中的人物除主要角色之外，很多都是平面式的动画形象，但动作却都灵活逼真，因而使场景和画面具有清新的格调。当游戏者用惯枪炮后，再来玩玩那支洋枪，将别有一番趣味。

24. **《麦当劳》（麦当奴）**（DONACD LAND）

1987 年出版，容量 256K，单人玩模式。

（1）"唐纳德"王国

《麦当劳》是一部以童话故事为题材的游戏节目。节目的英文名称意思是"唐纳德王国"。在这个国家里，有不少新奇的境界，妖魔鬼怪在那里繁衍生息。一个勇敢的小孩，在老教授的指引下，深入到这个神奇而又古怪的国家中去探险。

（2）按键操作

A 键：用于在陆地上跳跃（单动 A 键也能连跳）和水中潜游。

B 键：用于攻击。主角的攻击方式是掷苹果。掷出的苹果附着在敌人身上或任何物体上就发生爆炸。在陆地、天空和水中都可以使用。

方向键：控制苹果向上或向下投掷；在陆地上和水中操纵主角行动；在天空中操纵主角乘气球飞翔。

（3）游戏标志和字符

①游戏画面中的标志

苹果：取得后增强主角的攻击能力。

红心：正常的"游戏生命"是 3，取得一颗红心后增加一条命。

钱币：不断收集钱币，以便到商店中购物或玩摸牌游戏。

小孩头像：可增加一次游戏机会。

闪电：获得后短时间内无敌。

②游戏画面上方的字符

SCORE：拥有的生命数，以红心表示。

m：其后面的数字表示已收集到的钱币数。

TIME：其后面的数字表示每一关规定的游戏时间。游戏开始后倒跳计时，至零时还不能过关，就算失败。

（4）商店（SHOP）中的摸牌游戏和购物方法

当攻过每一关后或中途有巧遇时，都可以进入商店。在商店中，一共显示三幅画面。

第一幅画面是商店的售货台，一共展示五种商品。按左、右键可选任何一种，并同时在“PRICE（标价）”字样的后面标出该种商品的价格。画面中“POCKET（口袋）”后面的数字为主角拥有的钱币数。如果从第一幅画面中购买一种物品，就可以进行摸牌游戏。购物方法：用方向键选定物品，按 A 键付款，再按 B 键就显示第二幅画面—玩摸牌游戏。若不要玩摸牌游戏，或所持钱币不足以购买物品时，可直接按 B 键，显示第三幅画面—选购宝物。

第二幅的画面中共有六张复着的扑克牌，用方向键可以选牌，再按 A 键后，被选定的扑克牌就翻开。翻开的牌与右面的表对照，可得到头像、红心或苹果的奖励；也可能一无所得。最幸运的机会是翻出三张小孩头像的牌，就可获得一次游戏机会的奖励。第二幅画面中扑克牌的摆放规律，与在第一幅画面中所购的物品种类有一定的联系，但也有偶然性。当扑克牌全部翻开后，自动进入第三幅画面。

第三幅画面是选购宝物，共有三种：小孩头像（标价 40）、红心（标价 20）和苹果（标价 10）。主角拥有的钱币数标在画面右下角的方框内。按方向键可选择宝物种类，按 A 键购买；若选“RETURN（返回）”，再按 A 键则返回到第一幅画面，选

“EXIT”再按 A 键，就进入游戏画面。

（5）攻关要领

①见到三种宝物和钱币时，要尽可能收集。

②本节目的跳跃动作特别多，技巧要求也高，必须熟练掌握。

③敌方的角色千奇百怪，一般的对付方法是消灭它们；但对有一些可以不予理睬；而在有一些地方还要利用它们跳越水沟等。

④在某些地段，跳到敌方射出的炮弹上并随之升空后，可以进入商店。例如第三关。

⑤主角掷出的苹果只能落在一定的距离处。因此，要想击中敌目标，就要选择合适的攻击位置；很多情况下，还需要跳起来投掷；也可以将苹果投在近前，待敌人过来时恰好爆炸。

⑥每一关都有时间限制，攻关时要注意。

（6）选关密码

本节目共 12 关，每一关都有选关密码。当标题画面显示时（画面中的小门打开之前）完成以下操作：

第 2 关：先依次按 A、B、右、左，再按住 B 键后按上键。

第 3 关：先依次按 A、B、右、左，再按住 A、B 后按上键。

第 4 关：先依次按 A、B、右、左，再按住选择键后按上键。

第 5 关：先依次按 A、B、右、左，再按住 A 键和选择键后按上键。

第 6 关：先依次按 A、B、右、左，再按住 B 键和选择键后按上键。

第 7 关：先依次按 A、B、右、左，再按 A、B 键和上键，最后按上键。

第 8 关：先依次按 A、B、右、左，再按右键和上键。

第 9 关：先依次按 A、B、右、左，再按住 A 键后按右、上键。

第 10 关：先依次按 A、B、右、左，再住 B 键后按右、上键。

第 11 关：先依次按 A、B、右、左，再按住 A、B 键后按右、

上键。

第 12 关：先依次按 A、B、右、左，再按住选择键后按右、上键。

(7) 各关简介

本节目共有 12 关。

第 1 关　乡镇世界 (HOME TOWN WORLD)

这是进入“唐纳德世界”的第一站。

主角从小镇的街道向前行进，沿途跳过一些堆集的木箱。途中有童话国中的警察、机器人等出来拦截。有些木箱中藏有鬼怪头，从外面就能看到它们的眼睛在闪烁。要将它们引出来使它们自行爆破后再前进。关底是一只巨大的啄木鸟，它在树杆上起落，抛出一些弹跳球，要侯机靠近将苹果掷到它身上，将它炸死后就过关。

第 2 关　湖滨世界 (LAKE SIDE WORLD)

主角需要跳越很多水沟。有些湖面上铺设了圆木，但上面不能久站，否则将下沉，最好是跳跃通过。当到达一个宽阔的水沟处时，要先跳到啄木鸟头上，再等鸟爬到树的最高处时，然后向对岸跳。途中还有两处湖面，需要利用空中落入湖水中的东西溅起的水花跳过去。关底是一只青蛙，不难打掉。

第 3 关　森林世界 (FOREST WORLD)

主角主要从树枝上跳跃前进。树丛中有毛虫、大嘴虫、怪头和火堆等。当见到空中有小机器人，而且前方需要跳越的距离较大时，千万不可将机器人击落，因为还要利用它们跳过去呢。

第 4 关　天空世界 (SKY WORLD)

用方向键操纵主角吊在气球上向前飞行，B 键仍可用于攻击。空中有时出现侏儒，它们虽然不伤害主角，但若被它们咬住后就暂时不能飞行而损失时间，只能躲避，因为它们不怕苹果掷打。

第 5 关　绿洲世界 (OASIS WORLD)

绿洲上耸立着古代建筑，很是美丽。

出现的敌角色有投弹的飞鹰、蒙面怪物和滚球者等。关底是一条骨龙。

第 6 关　洞穴世界（CAVE WORLD）

洞穴中一片绿色，没有敌人。但要从洞上落下的泥块上跳跃前进，难度较大。

第 7 关　池塘世界（POWD WORLD）

背景是一片绿色的原野。

本关中要通过一些平台和高柱，它们之间的相隔距离都较远，唯一的方法是利用水中的鳄鱼、绿色弹性虫和缠人魔等。

第 8 关　海港世界（HARBOR WORLD）

海港世界中都是童话般的建筑，岸上堆放着很多木箱。途中需要越过一些水沟。敌出场的角色主要是投弹者、飞鸟和卧伏的恶狗等。

第 9 关　海洋世界（OCEAN WORLD）

进入海洋世界后，要按连动 A 键在水中潜游，并用方向键控制流动方向。水中主要有水母；水面上有敌人的快艇向下投放深水炸弹。前进的水道比较曲折，小心不要被鲨鱼咬着而影响行进。当游到水道的终端时，可见到一只沉船，用苹果打掉破洞口的海马后，就可以从洞口进入船舱。

第 10 关　鬼域世界（GHOST WORLD）

进关后会遇到警察，将他打掉后就出现一些气球，跳上气球可以随着登上屋顶，或取得空中的宝物。本关前一段的难度不大。关底是两个忽隐忽现的幽灵，很难打掉。

第 11 关　黑暗丛林世界（DARK FOREST WORLD）

黑暗丛林中，树木连荫，不见天日。空心怪和女妖等在林中出没，但它们的动作都较慢，只要不影响前进，就可以不予理睬，跳越过去就是。关底是一个巨大的妖怪头在空中飘浮。

第12关　城堡世界（CASTLE WORLD）

终于抵达“唐纳德王国”的城堡。

城堡内敌人众多，千奇百怪。为周游王国，可以乘升降机。只要跳上去以后按箭头方向操纵方向键，就可以乘升降机进出暗道并避过敌人的攻击。当籍三个怪物的头顶跳过一条水沟后，前方是石块铺砌的路面。石块中绿色的可以站立；棕色的一碰就下落，此时要速按右键，方可安全通过。城堡中还有传动带，若从传动带的顶层向右跳，尚可进入藏宝室。行进中若不慎跌入水池中，按上键可以跳出……本关中趣味性的场景很多，难度也较大，当主角历尽艰险后，方能找到统治王国的魔王。

（8）节目特点

本节目有以下特点：①可以用密码选关；②各关的难度相差不太大；③美丽的场景和奇怪而有趣的角色构成了童话般的世界；④主角的攻击武器和攻关方式趣味性强；⑤跳跃动作多，节目难度不低。

25.《**鸟人战队**》（**雷霆刹星**）

这是一部单人玩的战斗节目，1991年出版，容量256K。

（1）内容简介

“鸟人战队”是一支反暴力的特殊部队。它由五名英勇的反暴战士所组成，他们都配备一种“飞鸟型”新式武器，启动起来后，战士能像飞鸟那样地疾飞冲击，其势不可挡，所以有“鸟人战队”之称。本节目就是描绘他们为铲除一个暴力集团而英勇斗争的事迹。

（2）游戏难度选择

标题画面显示时，使画面中的箭头指向“START（开始），然后按启动键，就显示出三项文字：

①EASY（容易）；

②NORMAL（普通）；

③PASSWORD（密码）；

上列的①、②项就代表游戏难度，用方向键调飞鹰标志指向①或②，再按启动键。

（3）选关密码及操作

①选关密码

本节目共分为六个战区，相当于六关，前五关分别以“AREA A、B、C、D、E”表示，第六关以“LAST AREA”表示。

前五区都有选关密码，选录如下。

A 区：3100 或 1885；B 区：8412 或 2351；C 区：6814 或 2315；D 区：5212 或 6033；E 区：5705。

②操作方法：以左、右键调箭头使指向欲输入密码的位置，再用上、下键调数字，最后按启动键。

（4）战队群英谱

战队的五名英雄都有一个特殊的外号，并使用专用的武器。每一关游戏开始之前，可任意选择一名战士出场。五名战士的形象、外号、所使用的武器和拥有的生命值（LIFE）等都显示于角色选择画面中。用方向键调白色的方框选角色，再按启动键就可以开始游戏。

五名战士简介：

①黄枭（YELLOW OWL）：他使用的武器是“铁翼手套”，攻击时向前发出尖锐的冲击波。他的图像位于选择画面的左上方。

②黑神鹰（BLACK CONDOR）：他使用长剑作兵器，他位于画面的右上方。

③蓝燕（BLUE SWALLOW）：他使用的武器是“喷气鸟弹枪”，使用时有气流从枪中喷出，形成飞鸟状，可用于远距离攻击。他位于画面的左下方。

④红鹰（RED HAWK）：也使用长剑作兵器。他位于画面的

中下部。

⑤白天鹅（WHITE SWAN）：也使用喷气枪。他位于画面的右下方。

（5）按键操作

①按单动 A 键高跳；按连动 A 键低跳。

②按 B 键为徒手攻击、使用兵器或武器。

③按 B、上键为低跳踢腿；按 A、B、上键为高跳踢腿（这种招术很有用）。

④按下键为下蹲。

⑤当获得游戏画面中的鹰形标志后（画面左下角有相应显示），随时按启动键，就可以使用“飞鸟型武器”，其威力巨大，可将战场上的敌目标一扫而光。但每获得一枚标志，只能使用一次。每一战区中至少可出现两枚鹰形标志；还有补充生命值的红色心形标志。

（6）与敌头目的对阵演习

本节目各关的关底头目都是机器人。它们的外貌各异、本领不同。当标题画面显示时选“BATTLE MODE（战斗模式）”，就可以练习与前五关的机器人头目对阵。这部分内容既可供练习之用；也可作为单独的游戏项目。这项独特的设计，增加了节目的趣味性。

操作方法：标题画面时，选“BATTLE MODE”，然后按启动键，就显示出“头目选择（BOSS SELECT）”画面。当画面中的“SELECT（选择）”字样闪动红色时，按选择键或 A 键，就可以显示 A～E 五个战区的敌头目形象。如要进行对阵演习，就可以在选定敌头目后，按右键使“START（开始）”字样闪动红色，再按 A 键。每次战斗演习后，画面显示“WIN”字样则表示鸟人胜；“LOSE”表示鸟人失败。与敌头目对打时，画面下方的“LIFE”栏分别代表敌、我双方的生命值。当某一方的生命值耗尽时即判为

失败。画面下方的“POWER”栏分别代表战斗双方的能量值。能量值在不出击时会逐渐积累增长。能量值不同时武器的威力也不一样。以鸟人为例，当具有一格能量时可发射火炮；两格时可发射激光；三格时可发射闪电；四格时可发射威力最大的光电刀。对阵时，按B键为徒手攻击或使用武器；按左、右键操纵鸟人行动；按A键为跳跃；按下键可徒手或使用电光盾进行防护。

(7) 鸟人大战机器人

本节目一共分为六个战区，每一战区的关底都是造型别致、装备各异的机器人或怪头目。前五区的可在“BATTLE MODE”中与之作对阵演习。但总头目始终没有露面，它潜藏在第六区（最后一区）的关底。游戏者必须从前五区一直攻到最后一关的关底，就可见到总头目的卢山真面目了。

①A区（AREA A）海港

战士出现在军港的码头上。

本关一开始，战士就拥有飞鹰武器。军港中出现的是一些徒手或持枪的匪徒，以及巨大的飞蛾和在地上爬行的毒蜘蛛。在攻击持枪的匪徒时，一般需要蹲下射击。空中的巨大飞虫从前、后方都出现，要迅速击落。

战士攻至码头的右端时，就进入一间高大的库房。库房的大门紧闭着，英勇的战士奋力将之击毁。随后到达一座土台上，关底的机器人现身，战士随即乘时空隧道去往决斗场。

决斗场上，右方是机器人头目占据着，它的前胸和后背都装着很厚的防护板；右手一弹一弹地出击；头部装有激光枪，它有时还能笨拙地跳跃前进。决斗场的左方是英勇的鸟人战士，此时他也是全身披着盔甲，只露出英俊的面部。他先用拳迎战机器人，然后退到左侧用手防护敌方的攻击并开始积蓄能量，至能量充满至四格时，巨大的激光刀杀向敌头目，再补击几拳后，就将A区的机器人头目打倒。

②B 区（AREA B）敌军工厂

军工厂中装设着铁架和平台，攻击的路程当然不若 A 区那样平坦。某些平台的端部有持枪匪徒和怪虫把守，用高踢腿的招术先把它们干掉，然后再登上平台。当攻至高发炮座前时要略为停顿一下，趁炮弹发射的间隙冲过去将炮击毁。通过钢架和平台后，就进入厂房，那里也有一些闸门封锁进路，将它们逐一击毁。

关底的头目是身躯象人而头部装着小炮的家伙。它比较能耐受鸟人的拳头攻击，而且它的手比较长，攻击和防卫都很有利。因此要用徒手攻击并配合使用武器才能战胜它

③C 区（AREA C）敌基地

C 区的前段是旷野。鸟人有时要从桥上行进。后一地段是敌方的基地建筑，分为两层，每一层都可以通向关底。本区中没有敌方架设的炮座；出场的敌人大部分和 A 区相似，比较容易攻破。

关底的敌头目是十足的机器人模样，它的头部装着一个多棱搏击器，可晃动着出击对手，它的两只手呈钳形，除能强力出击外，钳口张开之际，一颗炮弹喷射而出。左、右钳都很凶猛。这个看似笨拙的机器人还居然能跳起躲避鸟人发出的激光。根据敌头目的特点，当鸟人使用武器攻击时，要尽可能使用威力等级高的，而且要乘敌头目接近时发射，使命中率较高。

④D 区（AREA D）高层建筑

鸟人从高层建筑的钢架上行进。钢架上除有敌人活动外，还经常有一些小型飞行器迎面飞来。除此之外，一些爬行机座虽然行驶缓慢，也要及时击毁。钢架的上层有时突然跃出敌人，行进时小心提防。

关底是一个头后面挂着鳄鱼尾巴，胸前有一个方形窗口的怪物。与他决斗时，要特别注意它右手的动作，当它的右手向上指时，一定要迅速攻击，以压制住它团身翻滚过来的冲撞；也可以当它冲撞过来时，抬起手臂防护。只要做到这一点，鸟人用徒手

就能战胜它。

⑤E 区（AREA E）洞穴

在一座天然的洞穴中，敌方建立了强大的据点，其中除了以上几区中出现过的攻防装置外，又增加了如下几种：

a）感应雷：这种装置正常时体积较小，当鸟人接近后体积就开始增大，继而爆破发射出散弹，当躲在适当位置处可免被击中。

b）鸟形机关：它装设在鸟人必经的通路上。其动作规律是忽而悬空升起；忽而又落下地面。可以用武力击毁它；也可以趁它悬空时迅速通过。

c）激光炮：炮座都固定在高处，斜向往下发射激光。由于位置较高难以击毁，一般只能乘激光发射的间歇时通过。

由于本关中敌力增强较大，要适当发挥“飞鸟型攻击机”的作用。

关底是一个象怪，长着两只硕大的耳朵和长鼻。它主要的攻击方式是挥舞长鼻；其双眼虽也能射出炮弹，但致伤作用不大。要击败象怪还是比较容易的。

⑥最后一区（LAST AREA）决战魔首

最后一区是敌方的最终基地，战况更加复杂。激光炮比以前增多，除斜射炮之外，还装设了平射炮。用高踢腿对付后者比用武器还适宜。在攻取本关的过程中，“鸟型武器”的使用显得更为重要（击毙高架上的敌人，就可以获得鹰形标志）。

本战区最难对付的就是那个始终未露面的魔首。原来它是背上长着一双翅膀的怪物。它的武器就装在尖尖的手指上，通常发射时是一道火红色的电光，若当怪物的能量加足时，混身闪烁出光芒，继而一团巨大的火球向鸟人激射过去，声势惊人。要战胜这个魔头就比较困难了，因为它不但攻击力量强大；而且手中也有防护盾，可举起挡住鸟人火力的攻击。

打败魔头的决窍有三点：a）徒手攻击效果不大，要以武器攻

击为主；b）武器等级以火炮为主，激光不宜采用，因怪物能跳跃躲避；c）必须在魔头处在决斗场的中间位置处时使用武器；若魔头退到右端时，它就能使用防护盾而使攻击无效；d）鸟人不能硬打硬拼，必要时也需使用防护手段。

击败魔首后，鸟人战队的五名英雄整队集合即将凯旋而归。

（8）节目评价

本节目的游戏方式别具特色。整个游戏过程中的战斗途径都是连续的，没有缺口需要跳跃，因而战斗过程紧凑，游戏难度也不大。很适合于一般水平的游戏者。

26.《**特赦指令**》（**机械战警**3**代**）

《特赦指令》是一部单人玩的战斗节目，容量256K，1991年出版。

（1）节目简介

《特赦指令》是一部非常精彩的战斗节目。故事描述警方为了破获一个罪恶的犯罪集团，破例特赦了一名本领高强的罪犯，并为他配制了全套战斗用盔甲和多种特殊武器。全付武装的主角形象犹如一个机器人。因此，有的将本节目起名为《机械战警3代》。实际上，本节目与《机械战警》Ⅰ、Ⅱ代不属于同一系列。

（2）按键操作

①A键：单动键高跳；连动键低跳。

②B键：出拳或使用武器。

③方向键：主角行动或下蹲。

④先按A键再按上键：主角可跳起抓住铁丝网。

⑤先按A键再按下键：从铁丝网上下落。

⑥同时按A键和上键：主角在地心吸力反常处倒行时向下跳。

⑦按下键：补充生命值。

⑧方向键和启动键配合：选关。

⑨同时按 A、B、下键：主角拥有的特殊武器就变成飞翼。此时若松开下键飞翼就可以带主角升空；此时若松开 B 键，并再按 B 键一次，特殊武器能暂时向前飞出，主角再前进时又自动返回。

（3）游戏标志

战斗途中，可见到一些白色的箱子，用拳将箱子打碎后，显露出多种标志：

①黄色的小 P 字：增加能量 50 分。

②黄色的大 P 字：增加能量 100 分。

③白色大 P 字：用拳击之，就跳出很多黄色的小 P 字，最多可得 250 分。

④希腊字母 α（阿尔法）和 β（贝塔）：用拳击之，可使两种字母交替变化，用于选择特殊武器。

⑤手雷：从箱子击出手雷后要立刻躲开，以免被炸着。

（4）特殊武器的功能和选用

主角在攻关过程中除进行徒手格斗外，尚可配备特殊武器。为拥有特殊武器。需要取得三个希腊字母。它们的不同组合方式代表不同的武器。

①αβα：代表机械砍刀：它由机械操纵劈砍，适用于攻击比主角所处位置要高的目标。

②ααα：回旋球。它环绕主角身体旋转。兼有攻击和防卫的作用。

③ααβ：激光炮。发射单束激光，适合于攻击地面目标；对目标易于瞄准。

④αββ：弹力炮。可向外发射弹性炮弹，炮弹射出后，在战斗空间弹跳，可攻击各处的目标。

⑤βαα：连珠炮。发射成串的炮弹，炮弹若向上射出，可贴壁穿行，适合于攻击上方的目标。

⑥βββ：穿甲炮。发射单发炮弹，适合于攻击地面目标；易于瞄准。

⑦ββα：电光炮。不发射炮弹，只在炮口喷出很短的电光，敌目标触之即毁。

⑧βαβ：四瓣球。环绕主角旋转，活动范围比回旋球大，主要用于攻击。

特殊武器取得后，均依附于主角身体的斜上方，按 B 键就可以使用。武器的使用寿命不决定于使用时间或弹药发射量，而只决定于武器被敌目标碰及后的损伤程度。

武器的选择很重要，不同的武器适用于不同的战斗场合。

（5）选关方法

节目包含“A，B，C，D，E，F”六关和最后一关”，也就是一共七大关，有的大关中尚分小关。A 关之后出现一幅选关（STAGE SELECT）图，其中包含 A，B，C，D，E，F 六关，可用方向键选择，再按启动键。最后一关必须前面各关都打通后才能显示。

（6）增加生命值方法

游戏画面中，右下角的字母 P 代表能量分（其含义及用途后叙）；L 代表生命值，以方格表示，最多为 8 格。战斗过程中可用两种方法增加生命值。

第一种方法：利用加血器。攻关中可见到一些长形盒子，上面标有 P 字或红十字，并有数字显示，这就是“加血器”。加血器上的数字表示加血生命值时所需要的能量分。跳到加血器上按下键，就可以补充一定量的生命值。这种方法使用时受能量分的条件限制。

（注：标有数字为 2000 的加血器在使用后，可增加一次游戏机会）

第二种方法：运用秘诀。游戏过程中先暂停，再同时按启动

键和上键，可将生命值加满。这种方法随时可以使用。

（7）攻关详解

A 区（AREA A）

①进入 A 区不远，从平台上就可得到两只藏有武器标志的箱子，不可失去机会。

②前进中凡遇到阻挡进路的白色支架时，都可以用拳或武器击毁。

③敌方的阵地中设有一种投弹器，可以击毁；也可以快速通行避过。

④巨大的机器人行动缓慢，可以从容攻击。

⑤遇到黄色支架挡路时，就需要沿着铁丝网向上攀登。

⑥经常会遇到一些放冷枪而又会逃跑的敌人，要在他逃跑时追上消灭它，以防反扑。

⑦途中需要从一条竖向通道自然下坠，要尽量靠近右侧，以落到有白箱的平台上，可取得武器标志。

⑧到达竖通道的底部后，跳上右面的白色台座，就从时空隧道进入关底。

⑨关底是一名持炮筒和棍棒的敌头目，他在地面和空中腾跳，或吸附于墙壁上向下放炮弹。当歹徒在地面上活动时，要迅速进攻。此时若拥有武器就更为得力；当歹徒从上方发射火弹时，可跳跃躲避。

B 区（AREA B）

B 区位于选关画面的左上方。

①平台上有多组喷火机关，要跳越过去。

②对发射散弹的炮座，可迅速近前用拳击毁。

③本区中有一些持盾牌的敌人，他们不携带武器，只要不断拳击盾牌，就可以将他们击毙。

④传动带是逆向转动的，在上面活动时要注意。

⑤遇到气势汹汹的魁梧歹徒时，只要在躲避他掷出的手雷的情况下，可从容攻击。随后进入第二地段。

⑥第二地段中有很多悬台、传动带、铁丝网，地面全是火焰池，只能跳越攀爬通过。

⑦中途有很多机器人挡路，可以击毁，也可以跳越过去。

⑧从第二地段一直向右，到终端后进入时空隧道，就达关底。

⑨关底是一个敌头目在两面墙壁间象青蛙似的左右跳跃。他的招术一是快速冲撞；二是投掷激光环。要趁歹徒落到屋角地面时迅速进击。歹徒的冲撞和投掷激光环是有规律的，可以及时躲避。

C 区（AREA C）

C 区位于选关画面的右上角。也分为三个地段。

进入该区后，首先遇到许多持手枪的敌人狙击，需要经常下蹲以躲避敌方射来的子弹。在第二地段中，开始出现一种有人驾驶的飞行器，它围绕着主角四周飞行并冲撞，力图阻止主角的前进。对付它的方法是始终面对它进行迎击，飞行器被击中后就向外弹出，几次后就被摧毁。除此之外，就是一些持盾牌的敌兵。

关底：两名身躯健壮、善于腾跳的武士。他们虽然赤手空拳，但轮番地向主角夹击，常使主角顾此失彼，穷于应付。因此，主角要退到屋角处，迫使两名武士同处于一侧，就较易应付了。若主角持有特殊武器时，只要连续发射，就可以将他们笼罩在炮火之中而不得脱身，很快就遭受到灭亡的命运。

D 区（AREA D）

D 区域位于选关画面的左下角。也分为三个地段。

第一地段：地面上都是冰层，很滑，行动时要比较缓慢。从地面一直向右，到终端后沿跳台和铁丝网向上攀登至另一层。从这一层再向右行，至终端后再沿多层平台下落，由于平台上很滑，侧面还有带刺的机关板，行动时要更加小心。在向下的行程中，若

遇到敌装设的强力风扇封锁时，可用拳将之击毁。

第二地段：水下机器房。到处可见转动的水轮、管道、平台和一些移动着的叶轮。主角身着水、陆两用作战服，在水中可以行动自如。此时，用A键和方向键控制潜游，按B键仍然可以实施正常的攻击。水中的主要敌人是发射微型鱼雷和扔爆炸弹的歹徒。由于他们只在原地攻击，故容易对付。水区中和陆地上一样，也有一些藏宝箱，分布于水底和接近水面的地方，要仔细搜索，以尽可能装备上特殊武器，可有利于突破关底。从水域中一直向右，到尽头后上浮跃出水面。水面上还有一只藏宝箱，必要时打开。最后跃上左面的隧道口，进入关底。

关底：另一个水域。一名身着红色潜水服的敌头目在此把守。他身上背着多向推进器，可以在水中向各处快速潜游；他手中持有高速炮，居高临下地向主角发射连珠炮弹，偶而还投放水雷。当敌头目落到水底时，其手持的炮筒闪发电光，使主角难以接近。主角在进入关底前，若能取得弹力炮（αββ）或连珠炮（βαα），则攻击敌头目就比较有利了；如果没有武器，就只能潜游上去用铁拳攻击，潜游的速度和方位都要很好掌握，做到既能击中敌人，又不致于因动作过猛而碰着对手。这样反复地攻击，也能打败敌头目。

E区（AREA E）

E区位于选关画面的右下角。

这里是敌方的军事隧道，其中的设施其性能怪异；把关的女歹徒犹如一名飞天仙女。战斗进入了更加精彩的场面。

第一地段：从山坡下进入隧道。隧道很狭窄，上方有落石，下面有积水层，前进比较困难。持枪的敌人很多，他们很狡猾，时常放出冷枪，逢主角追击时就逃跑，其形象很是生动。地段的末端由一名扔手雷的匪徒把守，主角轻易地就突破过去。

第二地段：经过本地段的横向通道后，就到达军事设施的核

心区域。里面是一些纵横交错的构架，主角先要籍铁丝网向上攀登。铁丝网上常有敌人把守，他们爬行敏捷，若被他们撞着或放枪击中，就会从铁丝网上坠落。攀登时要小心。当攀至顶端后，折向右行，进入一个怪异地区。这个地区中有火池和自动运行的刺球装置。怪异的是还装设有一种地心吸力器，这种装置竟然能改变地心引力的方向（以G和箭头表示）。当地心引力朝上时，主角就被吸到房架顶部呈倒立状态。此时按键的操作变为用A键和上键使主角向下跳动，再配合使用左、右键操纵主角前后行动，以越过火池等障碍或者落下地面。由于这一区域内障碍重重，加上地心吸力的怪异变化，行进比较艰难。

关底：是一名具有妖术的女头目。他在空中时隐时现；或化身为一团虚影。当她盘坐施发功力后，身体周围放射出一圈光弹，洒向整个空间。女妖还掌握一种"地心引力弹"，可使地心引力随着她投弹的方向而上下变化，主角也就身不由已地忽而被吸上屋顶；忽而又落下地面。对这名女头目，只有当他伫立不动时攻击才有效。这场战斗很费力，但饶有趣味。

F区（AREA F）

F区位于选择画面的中间位置。

这里是敌方的冶炼工厂，高大的建筑群被炼炉的火焰映得通红明亮。

第一地段：天空中落下一种旋翼爆炸弹，触地后就爆炸，要提前躲避。沿地面右进到终端再从缺口下落，就进入厂房的竖向通道。通道内到处都有火焰燃烧和高温的溶液滴落，所以只能沿着铁丝网和平台攀援前进。随后到达地下火车场，这时，敌方的多架飞行座出现，对主角进行夹击。将它们逐一击落后，再越过一片火海，就来到第二地段。

第二地段：这里是厂房中残破的屋架群，到处也是火光熊熊。向右行不久，可看到一座升降台，主角乘上升降台沿一个宽阔的

通道自动上升。上升途中，敌方的飞行座、旋翼弹纷纷袭来；通道中还有转动的齿轮和火焰层等，真是危机四伏，险象横生。主角一方面要迎击敌目标；一方面还要灵活奔跑。上升过程中，将经过一些放置宝箱的平台，但都来不及取用，何况大部分宝箱中藏的是炸弹。当升降台至最上层时，两排密集的齿轮向主角挤压下来，这时只能从齿轮的空隙处下蹲躲避，否则将被碾得粉身碎骨。最后，升降台升至顶端停住后，主角向右进入时空隧道。

关底：一名全身披罩衫、戴面具的匪头目出场。他手持长砍刀，能快速劈砍；又能纵身跃起后向对手压将下来；更为凶狠的招术是投放成串的火柱。对这名匪头目必须贴身近攻，使他的长刀难以施展，再及时躲避他投放的火柱。

最后一关：宇宙火箭内的总决战

主角的卓越战斗迫使匪帮节节败退，失败已是大势所趋。匪首见势不妙，钻进宇宙飞船意欲逃窜。主角穷追不舍，也进入火箭舱内。

火箭舱内，除有强大的兵力把守之外，从前几关败下阵来的敌头目又重新出现，他们负隅顽抗，进行垂死挣扎。

主角首先进入的是一条横向通道。通道中除了有一些孤立的平台外，上下方都是烧得通红的管道。因此只能从转盘和铁丝网上跳跃前进。中途遇到白色的支架阻挡时，可用拳击毁。不久，就到达 A 区中的敌头目把守的要道。只有将他打败，通道门才能自动开启。

再向前，又将出现敌人设置的投弹器及喷火栓；地下又是一片火海。主角仍需籍转盘和铁丝网前进。第二要道是 B 区中的敌头目把守。打败它！继续前进！

随后到达有很多蓝色弯管和地心引力反常的区域。敌人特别多，增加了行进的困难。主角几经曲折迂回，到达 E 区的女头目把守的要道。

击败女头目后再前进，战况更加复杂，敌方的飞行座、刺球、投弹机关、巨型喷火器、螺旋爆破弹和炮座等在通道中比比皆是。而主角还是只能籍传动带和铁丝网过渡，这就要求运用技巧，硬闯是过不去的。技巧要点：a）尽可能取得武器，以突破某些难关；b）尽可能摧毁敌方的机关，以有利于攀登；c）巨型喷火器是无法击毁的，只能趁喷火收敛时通过；d）攀登过程中不慎跌落时，要用方向键操纵主角使落到就近的落脚点上；若任其自然下落，则一坠到底而致前功尽弃；e）攀登过程中要经过一小悬台，台面小而滑，跳上去后就要迅速稳住身体；f）从小传动带向上方跳跃时，要顺应其转动的方向。

通过这最后关口，就到达匪首藏身的内舱，总决战即将开始。

紧张的音乐声中，只见一名身披红色盔甲的怪人现身，这就是恶贯满盈的匪首。他凭籍特种盔甲的作用，可以使出多种凶狠的招术：a）腾身高跳后向对手压下来；b）突然地向对手投发三串光电环（这是最厉害的一招）；c）强力的快速冲撞。这三门招术使用时有一定的规律性。为斗败这个魔头，必须要在决战前取得武器，并保留到决战时使用；战斗时更要沉着机智；必要时还可利用武器升空以暂避锋芒。这一场生死搏斗真是惊心动魄。酣战之际，匪首忽然腾空跳起很高，落下时竟将舱内地面砸碎一大块，这是他暴怒并即将失败的前兆。再奋勇攻击之，匪首的红色盔甲被击碎，他原形毕露，却是一个头小而没有面部器官的怪物。匪首的盔甲一经脱落，他也就没有多大的本事了，主角愤怒的一拳，就将他捣出舱外。瞬间，机舱震动，碎块纷纷下落。飞船即将爆炸。主角立刻飞升越出舱外。飞船也随即炸毁，敌方的发射基地上燃起了熊熊的大火。主角摘下头盔，英俊的面孔上露出了胜利的喜悦。

（8）节目评价

《特赦指令》是一部精彩纷呈的游戏节目。其制作的声、光、

景、色效果俱佳；特别是人物的形象，不论主角还是敌方人员都很生动逼真；战斗中可选用的武器多种多样，其性能新奇而又实用。此外，游戏时可随时补充生命值，从而使游戏始终延续在紧张激烈的气氛之中，玩起来分外过瘾。

27.《**战斗飙车**》(SUPER SPY HUNTER)

1992年出版，容量256K，单人玩模式。

(1) 节目简介

这是一部以我方的侦察战车出击敌阵为主题的游戏节目。游戏时，游戏者操纵一辆超级战车风驰电掣，所向披靡。战车配备有三管式自动跟踪火炮、威力强大的爆破弹、悬空炮座、防撞棘爪和烟雾弹等。敌方的阵容也很强大，有各种狙击车、直升机、炮艇、激光发射座、巨型装甲车和飞行机器人等。双方激战的场面将给游戏者以极大的乐趣。

(2) 按键操作

A键：①旋转炮筒；②使用特殊武器（获得特殊武器后，画面的左下方有标志显示；当拥有特殊武器的情况下，不能随意按A键，否则将失去特殊武器。）

B键：战车开炮。

方向键：①用上、下键控制车速（包括停车）；②用左、右键控制战车的行驶方向。

(3) 游戏标志

①L：生命值：首次开始游戏时均为四格；游戏过程中获得蓝色L标志，可增加生命值2格；获得红色L值标志，可使生命值提高一个等级。

②P：增加武器的攻击能力（炮弹的直径增大）。

③R：增加炮弹的射击速度。

④C：使战车上的三根炮管都具有自动瞄准敌方目标的功能。

⑤T：获得后战车两侧伸出防撞棘爪。

⑥B：爆破弹。使用后敌方的一般目标全被消灭。

⑦G：悬空炮座。使用时战车上方升起两门炮座，悬在战车上方旋转，并发射炮弹。

⑧1UP：增加一次游戏机会。

（4）游戏方法

①战车行驶时，要根据战场情况适当掌握车速，必要时可暂时停驶。

②战车只能在规定的路线内行驶，不能碰撞路两侧的栏杆，否则将损失生命值。但碰撞敌车则无妨。

③战斗过程中，不断增加和补充生命值是至关重要的；其次是增加武器威力；再就是获得特殊武器。

④爆破弹、烟幕弹、防撞棘爪和悬空炮座均属于特殊武器，只能一次性使用；或者是使用时间有限定，再次使用必须重新获得标志。因此，要掌握好使用的时机。此外，上述四种武器不能同时拥有，当获得另一种武器标志后，原拥有的那种武器就失去，故要根据战场的情况灵活选用。

⑤每一关的战斗中，都将不断出现我方的装备补给车，一种是红色的；一种是蓝色的。车顶上的标志按一定规律变换，根据需要在适当的时机击毁补给车，就可以取得标志。

⑥战斗中常显示两种英文字，一是“JUMP”，其含义是“跳跃”，当见到这个英文字时，预示前方有需要跳越的障碍，就要立刻按上键使战车加速，以越过水沟等；二是“STOP”，其含义为“停止”，指示游戏者减慢车速，以通过特殊路段。此外，行车路线还有很多箭头，这是指示行车方向的。

⑦节目规定的游戏次数为5次(REST 5)，每失败一次后而重新游戏时，上次获得的较多生命值和某些武器性能都将消失，因此攻关不可急于求成，欲速则不达。每次失败后，选

“CONTINUE”，就可以原地接关；5 次都失败后，游戏从该局的起始处重新开始。

⑧当摧毁敌方的目标达到一量数量时，可增加游戏次数，这是一项重要的攻关手段

（5）攻关示例

每一关的战斗都有诀窍，不掌握就难以过关。今以第 1—4 关为例说明。

第一关（STAGE 1）高速公路

a）出发前先将炮筒调向斜前方，成三向散射式，并按 B 键试射。

b)关中一共出现 8 辆补给车。首先要补充生命值至最少 8 格；然后加强武器攻击力；最后必须取得自动瞄准器（画面中的 C 标志），用于进攻关底。

c）从吊桥上行驶时，因桥身摇晃，车速不可太快。通过损坏的桥面后，出现两岔道，取任何一路均可。

d）途中要籍跳台跳越两次断口。第一次跳越前，当见到“JUMP”字样时，驾车靠向任何一侧，加速行驶就可越过断口；第二次跳越前，必须先驾车靠向右侧行驶，方能越过断口。

e）第一次跳越断口后，将落入河中。河中的白色路段是水下的隐桥，战车必须沿隐桥行驶，否则将落入河中。隐桥窄而曲折，还有敌方的直升机和导弹袭击，车速不能太快。

f）当行驶到一条银色的弯道处并见到“STOP”标志时，就要使车减速，以通过前方用汽车架设的浮桥。

g）战车经过浮桥后，就进入一条宽阔的路面，这时可看到公路两侧的栏柱飞快地向后闪过，显示战车在高速行驶。前方，将出现敌方的一辆大型武装车，就是第一关的关底。

h）敌方的武装车上有战斗机，当我方战车靠近时，敌机就升空向战车开炮和投弹。重要的是切不可被敌车挤向路边。因为只

要被挤压一次，我方战车就爆炸被毁。取胜法：攻击的目标要集中在敌车上，对飞机的袭扰可适当躲避；而且战车的位置要常居于敌车的后方，当敌车减速冲撞时，要迅速操纵战车从一侧加速向前，绕过敌车头后从另一侧返回后方，这样就不至于被敌车挤着。当敌车被攻击致全车着火后，还有第二次反扑，可依前法对付。最后，敌车破损至只剩下车头，尚不断向四周发射炮弹；车的后方还打出导弹，此时要改为从两侧和从敌车的前方向敌车开火，以避开敌车后方射出的密集导弹。当战车具有 8 格以上的生命值和拥有自动瞄准器的情况下，最终可将敌车击毁。

敌车被毁后，出现补给车，尽可能补足生命值，准备迎接新的战斗。

②第二关（STAGE 2）穿越沙漠

攻关要点：

a）从后方追赶上来的敌车特别多，其中有一种头部带伸缩刺的敌车，若被它从后面撞着，战车将受损，除行驶中注意之外，一定要将两根炮管调向后方或尽早取得自动瞄准器。

b）战车驶过一段公路后，进入黄土地带，两边都是山崖，不可碰着。山沟的黄土路上有横向水流，水流的方向或向左或向右，必须注意识别，谨慎驾驶战车，以防被水流冲向路傍而难以脱身。

c）第二次进公路后，遇岔道必须向右行。如果进入左路，将永无尽头。

d）然后驶入沙漠地带。沙漠中流沙形成漩涡，如果战车被卷入漩涡中心，将无法脱出而沉入浮沙之中。所以只可贴着漩涡的边缘行驶。当战车有被卷往漩涡中心的趋势时，掌握准行车方向立刻加速，有可能脱离危险。

e）穿越沙漠后，再次驶过一段公路，到达一处开阔地带，那就是关底。关底是敌方的一辆口字形装甲炮车。车的两侧各有两门炮和一个导弹发射口，一齐朝后射出一片交叉的火力。在与敌

车的战斗中，要主攻敌炮车的中部；适当射击其两侧的车架。当敌车减速向后压过来时，居于敌车的中部空间内可保无恙。经过一场交火，敌车的四门炮先被击毁，就开始发射导弹。这时操纵战车驶往敌车的中后部，并尽量向后靠，以有利于躲避和拦截敌车射出的导弹。最后，敌车的后方横梁被击毁，前方的横梁上露出一支闪光管，继续轰击闪光管，就可以将敌车摧毁。

③第三关（STAGE 3）击毁激光架

战况与第二关相似，战车主要在公路上飞驶。要记住遇岔道时向右行。

关底是敌方的一座激光发射架，上面有四根竖向发射管和两根横向的发射管。开始时，只是竖向管发射出巨大的激光束。要集中火力，争取尽快击毁一根激光管，战车就可以有藏身之地。然后沉着地将其他三根管击毁，激光机架的本体暴露出来，再继续向本体轰击至接近全部毁坏时，机架的横向激光管将上、下移动开始射出激光，战车要提前准备躲避，继而使战车上、下移动以躲避横向激光，同时继续向机架的本体射击，最后将机架彻底摧毁。

④第四关（STAGE 4）白热化的战斗

我方战车在敌方的阵地中高速行驶。阵地中到处都是铁架；画面自动运行，这都要求游戏者必须灵活地操纵战车。途中要经过一段空间地带，天空和地上充斥着敌方的各类角色，战斗的紧张程度几达白热化。经过这一地段后，不久就达关底。

关底有敌方的一座小型炮架，发射出的火力更加密集。根据火力发射的特点和炮架运行的规律，将炮架一举摧毁。

（6）节目评价

战车在战斗中风驰电掣，紧张而又激烈，使游戏者产生身临战场的感受。节目从第二关开始，每一关的路都较长，使游戏者大为过瘾。战车行驶的跑道周围配以各种优美的景色，使游戏者

不感到单调。节目从第四关开始，难度就较大了，非技巧高超者是难以突破的。

28.《**中东坦克战**》（**大决战**）（BATTLE TANK）

1992 年出版，容量 128K，单人玩战斗类节目。

（1）节目简介

在某处敌人防线的腹地，藏着某大国海军司令部的人质。在此地区周围有敌方的坦克、直升机、运输机、核武器基地、油库和地雷区。

现在不知道需要越过敌人的防线多深，才能到达目的地，以及在每种阵地上会遇到什么样的敌人。但这无所谓，你可以驾驶一辆配备有 150 毫米加农炮和其他先进装备的坦克，深入敌方腹地，消灭敌人，救出人质。

（2）按键操作

①坦克前进：按上键和 B 键。

②坦克减速或后退：按下键和 B 键。

（①、②两项操作得当时，可使坦克停止行驶。坦克的行驶速度可以从操纵盘上的速度表中观察到。坦克的最高时速为 60 公里）

③坦克旋转：按右键可使坦克顺时针旋转；按左键可使坦克逆时针旋转，旋转的角度（0—360 度）可以从罗盘表上观察到。

④射击：按 A 键。

⑤武器选择：按选择键。

⑥武器操纵：按上键可增加加农炮的伸出长度；按下键缩短长度。以此调节炮弹的射出距离。

⑦暂停或恢复游戏：先按住 B 键再按 A 键。

⑧作战屏幕观察：战斗时按启动键，可显示整个战局的图形；再按启动键又恢复到游戏画面。

（3）武器系统

坦克共配备四种武器。

①150毫米口径加农炮：这种武器对任何目标都有效，针对不同距离的目标，要用方向键调节炮筒的伸出长度，炮筒伸出越长，则炮弹的落点越远。

②电控爆破筒：使用这种武器可以“锁住”正在迅速移动的远距离敌方目标，如直升飞机和坦克，只要敌目标处于视野之内，就可以跟踪打击它。

③烟雾弹：当敌人离你很近而难以击中，或处于群敌的包围之中时，可发射烟雾弹掩护自己。

④0. 5口径机枪：用这种武器可以攻击任何目标，可是威力较小，很适合于射击远距离的目标，但该种武器易发热，不能长时间使用。

（4）操作指示盘

坦克备有先进的操作指示盘，作战时必须很好利用。指示盘中显示的内容：

①上方：自左至右依次显示毁坏指示灯、坦克类型、敌目标距离、加农炮角度、导弹数量和剩余的敌目标数。

②中部：显示视野内的战场实况。

③下部：依次为油标、速度表、罗盘、近距离雷达、武器种类、剩余武器数和战斗得分。

（5）作战屏幕

战斗中，随时按暂停键，就可显示“作战屏幕”。其中可显示整个战局的图形，使用它可以观察到敌方的阵地布置和武器装备；以及我方坦克的位置和行驶方向。当我方坦克距离敌目标较远时，只能使用作战屏操纵坦克；当接近敌目标并听到炮声时，可转而使用坦克的近距离雷达（按启动键恢复游戏画面）。屏幕作战图中显示出敌方的坦克、矿区、敌通讯网、海军司令部、燃料桶、敌

火力点和直升飞机等。

（6）坦克战战术

①一共有十次作战任务，当然一个比一个危险。每当你开始执行一次新的任务时，你就会遇到敌方更强大的抵抗。执行每一次任务中，都要采取一系列的军事行动，如消灭敌方的坦克、直升机和通讯网等。

②坦克的行驶速度是可以随意控制的，即使在使用作战屏幕时也如此。

③当射击敌方目标时，要保持速度为25－30公里的时速，否则会错过目标或射击不准。

④坦克行驶越快，则油标下降也越快，当油标降到最低点时，坦克就不能行驶了。因此，在复杂的战斗中，必须节约用油。

⑤“毁坏指示灯”一共有六格显示，当坦克每被击中一次，就亮红一格，当六格全部发红时，作战宣告失败。

⑥当处在危险情况下时，千万不可慌张，只要及时发射烟雾弹，那浓重的烟雾将大大减少被敌方击中的机会。

⑦从第三关开始，你可以有机会访问司令部。利用这次机会可修养创伤、重新加油和补充装备。但每关只能利用一次。

⑧当击毁所有的敌坦克和防卫设施后，就要攻击敌方的主要堡垒。为了做到这一点，首先要将坦克行驶到标有“×”记号的地方，然后通过艰苦作战，才能取得胜利。

⑨规定的游戏次数为两次，当第一次作战失败后，按A键可接关；按启动键则从第一关重新开始。

⑩击中不同的敌方目标的得分：地雷10分；持机枪的敌兵10分；用加农炮击中敌人100分；全部消灭敌人得1000分。战斗结束后，长官宣布战果；游戏者可用方向键输入名字代号，纪录作战成绩。

（7）节目评价

本节目与一般的战斗节目或射击节目的游戏方法不同，它主要是利用坦克内部的操作盘作战，与《捍卫战士》节目中利用飞机驾驶盘作战的方式相似，不能产生形象化的激烈战斗效果；若没有相当的耐心也是玩不好的。

29.《轰炸王》（**爆破王，霹雳王**）（BOMBER KING）

这是一部容量为128K的单人玩游戏节目。它虽属于战斗类题材，但不是象《魂斗罗》那样的紧张激烈的战斗方式，而是带有较强的趣味性和运智性，与《迷宫组曲》的特色有相似之处。

（1）节目内容简介

节目描述号称为轰炸王的勇士，乘宇宙飞船到外星探险，他身着依靠电能工作的宇宙服，使用激光枪来对付外星敌人。但要突破外星基地的重重障碍，就必须施用他的拿手本领一爆破；还少不了需要获取各种宝物，方能不断推进探险的历程。

（2）按键操作

①A键：用激光枪射击

②B键：投放爆破弹

③方向键：操纵主角行动。

④选择键：战斗过程中随时按选择键，就显示指导画面。画面中主要显示已获得的宝物种类及数量。为恢复游戏画面，可再按选择键。当需要调用宝物时，也需按选择键，其操作方法将在下面说明。

（3）游戏模式选择

标题画面时显示下列字样：

START—游戏从头开始。

CONTINUE－接关（次数不限）。

THEME SONG－主题音乐演奏（第一关通过后显示此字样）

（注：接关一次后，原来获得的宝物数量将失去一半）。

上述项目用选择键指定，按启动键生效。

(4) 宝物种类及功能

共有十种宝物，其种类和数量均可显示于宝物选择画面中。

①蜡烛：在黑暗地区局部照明用，使用时间有限制。

②穿甲弹：发射出去后，可将前方的障碍物和敌角色全部清除。

③救生圈：泅水时必须具备的用具。

④E 字母（充电器）：使用一个，可将宇宙服的电力全部充满。

⑤闪光雷：发射一次就可使敌力全灭，但对障碍物无效。

⑥照明灯：在黑暗地区进行全景照明用，启用后不受时间限制。

⑦定时钟：可使敌角色在一定时间内不能活动。

⑧四向激光弹：可使主角的激光枪由单向发射变为四向发射。

⑨超级爆破弹：发射后可扫除一切障碍和敌人。

⑩宝靴：穿上后可加快主角的行进速度。

(5) 宝物使用方法

按选择键调出宝物选择画面，用方向键指定欲选的宝物，然后按一次 A 键（或选择键）恢复游戏画面，需要使用宝物时可再按 A 键。被选定的宝物标志显示于游戏画面的上方，宝物使用后标志就消失。

(6) 游戏标志

除选择画面中的上述十种标志外，游戏画面中还有下列标志。

①电池：取得一个后，可充电四小格。

②方形奖章（AWARD MEDALS）：可用于从商店换取宝物。

③P 牌：获得后增加主角的攻击能力。

④健身像：获得可同时增加主角的攻击能力和行进速度。

⑤护身罩：带“超”字的标志，获得后主角身体两侧出现护身罩，短时内可无敌。

⑥宝蜘蛛：获得后可使某种宝物增加一个数量，但增加的宝物种类不是固定的。

⑦钥匙：必须取到钥匙，方能走出关底，此时出口处显示“EXIT”字样。

⑧爆破弹（BOMB）：有三种式样。第一种是红色十字，表示主角刚投出的爆破弹；第二种是蓝色十字，是击中敌目标后转换而成的，取得后可增加一枚拥有量；第三种是圆形的，上面连着导火线，取得后可增加十枚拥有量（拥有量以画面上方的“BOMB”后面的数字表示）。

⑨暗道入口：带阶梯的方形标志，走近此标志就可以进、出暗道。

（7）游戏要领

①本节目不属于快节奏的游戏，需要耐心而仔细，善于运用智慧，方能节节胜利。欲速则反而不达。

②投弹的技术很重要。爆破时必须面对爆破目标，后方留有撤退的空隙。爆破弹投下后籍反弹力后撤一定距离，否则自身也会被波及。初操作时可能不太习惯，多作练习后则熟能生巧。

③每一关中都隐藏有很多宝物，需要通过爆破来发掘。搜寻宝物的乐趣是很大的，当你不断搜寻和积累宝物之后，攻关的能力也相应增强。宝物隐藏的位置和种类有些是固定的，要记住；而有些却是变化的。

④每一种宝物都有它的实用价值，这是节目设计的成功之处。当你掌握了宝物的性能并充分发挥时，将感到其乐无穷。

⑤每一关中都有不同数目的暗道出入口，它们的隐藏位置是固定的。暗道中一片漆黑，你必须点亮蜡烛，才便于收集宝物、打退敌人并最终找到出口回到地面上来。因此，当不具备一定数量的蜡烛时，不可冒然进入暗道。照明灯的数量是很少的，得到后要留作特殊场合下使用。

⑥每一关中尚有一些藏宝库。里面有三尊塑像，将塑像炸毁后可能发现珍贵的宝物。藏宝库的入口往往隐藏在场地的侧壁处，当你发现侧壁上有异样的石块时，就用爆破弹将石块炸掉，也许就能找到入口。

⑦每一关的作战场地上都遍布障碍物，必须用爆破弹开路。因此收集爆破弹是至关重要的。这除了获取标志外，主要靠消灭敌目标来达到。

⑧画面右上角是主角的电力（ELECTRICITY）储备指示，以灯泡和方格代表。每一个灯泡相当于8格电力，当四个指示灯泡全部熄灭且方框中所剩电力不足8格时，就响起报警铃声，音乐也骤然停止。此时，就要及时按暂停键，将充电器（E）调出来补充电力。

⑨要打开关口，必须找到开门的钥匙。钥匙通常藏匿于关底的附近，仔细搜索后不难找到。取到钥匙后，显示出EXIT字样处就是出关口，由此可进入下一关。

⑩从第三关开始，就要运用你的智慧找出合理的通行路线。若随意行进或只挑好走的线路，往往不能到达关底，甚至于进退两难而被困死。

⑪选择画面的右下方框内有三项英文字，其含义是：PERIOD－阶段（关）；LEVEL－等级（难度）；RANGE－行（攻关深度）。

⑫通过每一关后，主角就进入商店（ITEM SHOP），用奖章可以换取宝物。奖章的拥有量以“AWARD MEDALS（奖章）”字样下的数字表示；宝物下的数字为换此宝物所需的奖章数，走近去按A键，宝物就到手了。当然，也可以将奖章省下，留到下一个商店中换更合适的宝物。最后从EXIT处离开商店。

⑬行进到某一地段时，前方完全被障碍物所封闭，但障碍物中的特定部位是可以用爆破弹炸开的，你要细心寻找。有时还需

要炸多次，才能将薄弱部位炸开，然后就可以通行了。

（8）攻关技法示例

下面例举前几关的攻关技法，以对游戏方法作进一步说明。

①序幕

主角乘宇宙飞船降落到外星上，落地处有两枚爆破弹，还有导弹和充电器各一个，这是供给主角的基本装备，以后就靠自己了。

②PANDE1－1

从序幕关的前方进入1－1关。这是一个种着很多矮树的广场，长得看不到尽头。广场的四周是围墙，中间还有隔墙、水池和水沟等。许多奇怪的外星生物在树丛中游动，其中的绝大部分可以用激光枪射杀；只有一种会放导弹的机械蟹，必须用爆破弹或宝物对付。空中不时飞来一些鸟和三角块，击中后可转变为爆破弹。

本关中有两处暗道。为进入第一暗道，要在进关后先到左面的树丛中去搜寻蜡烛，通常从左上角可以找到1－2支，当搜寻到三支以上时，就可以向右行进，至第一道隔墙的最上端处，投弹可炸出第一暗道口。进去后收集到很多宝物、并击杀敌目标以获得爆破弹。但要以收集宝物为主，以免延缓行进速度。若主角已获得宝靴，穿上它更为有利。出暗道后继续右进，大约走到广场中部时，可找到上方围墙处有一块略为凸出的石块，这是藏宝库的入口，用爆破弹炸去石块就暴露出入口来。这里的右下方又是第二暗道口。当攻至广场的右端时，从左上方的多道石墙处可找到出关的钥匙。出门后就进入商店。

③PANDE2－1

从商店出来，就进入2－1关。

2－1关也是广场形式。土堆为障碍物；也有许多隔墙。进关后的第一隔墙的左下方就是第一暗道口。离它不远的第二隔间的

第三通道处，是第二暗道口。前方出现水沟，要使用救生圈才能过去，最适宜的路线是从下方走，就可以从水沟旁又得到一个救生圈；若误入上方通道，到了走不通的地方时，就只能用爆破弹爆炸多次，才能开出通路。过水沟后，隔间的上方是藏宝库，必须找到，因为库内藏有下一关必须使用的照明灯。就在同一隔间的中部右墙处，又有第三暗道口。再向右，将遇到一道全封闭的隔墙，从隔墙的上方第四块石头处引爆，可炸出通路。由此向右，就到达关底。关底隔间的左上角有第四暗道口，出关的钥匙也藏在暗道口的上方。取到钥匙后出关，又进入商店。

④PANDE2－2

关内漆黑一片。迅速点上照明灯后，一座清晰美观的绿色广场就呈现在眼前。这一关中敌角色比以前多，而且各式各样，色彩也很艳丽。其中最厉害的是一种旋转发射导弹的机器，绝不可与它正面交锋，而要使用定时钟或闪光雷法宝。

进关掌灯后，就从前方的第二层通道向右，到末端就可找到第一暗道口。暗道中也有旋转机器，但有两个护身罩，取到后就可以所向无敌。从第一暗道出来后，用救生圈渡河，再迂回向右，不久就到关底的隔间内。在隔间的右下方有一排绿色屏障，第二暗道口就隐藏在其中；出门的钥匙藏在右面三角形的空间内。出关后进商店，然后进入第三大关。

⑤PANDE3－1

广场中的障碍物是很多黄色的石柱，排列得十分紧密。如果你不拥有足够数量的爆破弹和穿甲弹时，将难以突破封锁严密的障碍。你也可能认为上、下方的路线好走，因为那里的屏障要少得多，于是你不断的向右行进，却发现上、下这两条路都没有尽头，直至弹尽援绝而被困死为止。

正确的路线是从中间走，这需要炸开重重障碍，爆破弹的消耗量很大。幸亏通道中有两处暗道可以补充宝物，还可以击杀飞

过的敌目标收集爆破弹。但中间路线的暗道设置在必经的狭窄通道上，不能绕过去。因此，你又必须准备足够数量的蜡烛，要不然又会被困在暗道中而不得出。当从中间路线行进到被石块封锁进路处时，也需要炸开它。从第二暗道出来后再向前，至发现上方围墙处有一块离缝的石块时，就要绕上去，炸开石块后可进入藏宝库。再向右就到关底，出门的钥匙藏在右面的隔墙处。然后又进入下一关。

（9）节目评价

对喜欢火药味浓烈的游戏者来说，这部节目是不符合口味的；若你有兴致作耐心的探索和运用智慧的话，那这个游戏节目将是很适宜的。

30.《**魔域战将**》（**踢王**）（KICK MASTER）

这是一部单人玩的战斗节目，1991 年出版，容量 256K。

（1）古代王国的故事

古代的罗伊尔王国曾经是和平与安宁的。但有一天，不幸的事件降临到王国中，那是一个名叫比尔斯特的邪恶术士，他凶残地运用他的魔力摧毁了这个王国。国王和皇后都被残酷地杀害了，他们仅有的一个孩子一希尔公主也被恶徒劫持。

王公们奋力保卫王国的战斗均告失败。当此危急关头，英勇的玛西力骑士挺身而出。他和他的富有战斗经验的弟弟斯兰诺，决心踏上漫长的征程去营救公主，并铲除比尔斯特那股邪恶的势力。这艰险而又正义的行动是从与王国搭界的女巫森林中开始的。兄弟俩全副武装，骑马驰入森林。突然，天空中射下一道电光，将玛西力击倒在地，他遭到了魔法的袭击而即将死去。临终前，他把一切托付给他的弟弟斯兰诺……

（2）主角的十项绝技

主角斯兰诺除有极强的纵跳（按 A 键）能力外，还擅长十项

绝技。它们的名称和操作方法如下：

①平踢腿（THE HIGH KICK）：方式是站立向前踢腿，当武功等级为零（LEVES 0）时，同时按右、B键就可以实现。

②高踢腿（THE VERTICAL PRESS KICK）：站立向上方踢腿，当等级为零时，同时按上、B键。

③扫堂腿（THE SWEEP KICK）：等级为零时，同时按下、B键。

④跳弓膝（THE KNEE DROP）：跳起后弓膝下压，武功等级达到一级（LEVEL 1）时，同时按下、A、B键可实现。

⑤滑地铲（THE SLIDE KICK）：以腿贴地向前滑出，可铲倒成群的敌人，当等级达到2级时，同时按右、下、B键。

⑥双踢腿（THE DOUBLE FRONT KICK）：先站立向前和向上踢出，继而跃进踢，再转身单膝下压，当等级为3时，同时按上、右、B键。

⑦回旋腿（HIGH KICK TO ROUND HOUSE）：先平踢出一脚，继而转身旋转一周又踢出一脚，当等级为4时，同时按右、B键。

⑧飞进踢（THE FLYING KICK）：单漆顶后又飞跃而起向前踢腿，落下时又单膝下压，等级为5时，同时按右、A、B键。

⑨双飞蝶（THE DOUBLE BUTTERFLY）：等级为6时，同时按右、B键。

⑩爆发功（THE BLAZING FLIP KICK）：等级为7时，同时按上、B键。

（3）武功等级增进法

战斗开始时，等级为零，只能使出三种腿技。战斗进程中，击杀敌目标可出现宝物或毒品。取得特定的宝物后，就可以增进武功等级。

宝物和毒品标志有七种：

①大、小红心：可补充生命值（HP）。

②骷髅头：碰到后损耗生命值，并减少10个MP值。

③玻璃瓶：获得后可增加5—10个MP值。

④石球：可增加10个EX值。

⑤坛子：可增加30个EX值。

⑥陶罐：可增加50个EX值。

⑦钻石：取得后无任何作用。

游戏画面的左下角有“EX”字样，这在游戏节目中称为“经验值”，它由分母和分子两部分组成。分母是预先规定的；分子数在本节目中是通过获取上述④—⑥项宝物而积累的，当分子数累积达到或超过分母时，武功就增加一个等级。此时画面中闪出“LEVEL UP（升级）”字样。等级升高后，主角可使出的招术就多一些；生命值（HP）也相应增多。如此逐级递增，主角的武功水平就越来越高。（游戏时的现有等级在画面下方以“LEV”后的数字表示）

如果只在攻关过程中顺便获取宝物，数量是有限的，那末当本节目全部打通时，所能达到的最多只是3级。要想使级别更高，就需要在攻关初期和战斗过程中反复击杀敌目标来达到。

（4）主角的12种法术

主角在攻关过程中，能不断获得法宝（一共有12种），每一种法宝可施用一种法术。但只有法宝还不够，尚需要具备法力。这在游戏画面的左下角以“MP”表示。MP值也是包括分子和分母两部分，分母数是预先给定的，分子数是通过获得玻璃瓶宝物而积累的。当分子数与分母数相等时，即使再取得宝瓶，分子数也不再增加了。也就是每一关的法力是有限定数值的。

主角每施用一次法术，就要消耗一定的法力，MP值的分子数值也就减少。再获得宝瓶后又可使MP值得到补充。

游戏时，随时按暂停键，就显示出一幅法宝图。图中的法宝

标志排成三行，每一行四种，其名称和法术功能等分别叙述如下：

①波动弹（第一行第一种）：从第一关中获得。使用时跳动射出圆形的光弹。每使用一次消耗 3 个 MP 值。

②1 号加命器（第一行第二种）：从第一关中获得。使用后可增加 3 格主角生命值（HP 代表主角的生命值；EM 代表关底头目的生命值）。每使用一次消耗 60 个 MP。

③魔靴（第一行第三种）：从第 2 关中得到。穿上魔靴后可安全通过危险的地段。使用一次消耗 20 个 MP；且使用时间有限制。

④孪生术（第一行第四种）：从第 2 关中获得。使用时主角出现一个分身，可吸引和扰乱敌人对主角的攻击。每使用一次消耗 20 个 MP；且有时限。

⑤透视灯（第二行第一种）：从第 3 关中获得。使用它可发现隐藏的宝物。每次消耗 1 个 MP。

⑥闪电（第二行第二种）：从第 3 关中获得。使用时出现几股电光，笼罩住主角的身体使免受敌方的攻击。每次消耗 30 个 MP。

⑦2 号加命器（第二行第三种）：从第 4 关中得到，使用一次后可增加主角生命值 6 格。每次消耗 90 个 MP。

⑧跃波（第二行第四种）：从第 4 关中得到。使用时发出跳跃的刀形波，层层向外射出，可严重挫伤敌人。每次消耗 5 个 MP。

⑨电鞭（第三行第一种）：从第 5 关获得。使用时发出强烈的闪电，威力很大。使用一次消耗 30 个 MP。

⑩强力盾（第三行第二种）：从第 6 关中获得。可用于防卫敌人的射击。每使用一次消耗 30 个 MP；且有时限。

⑪飞翼（第三行第三种）：从第 6 关中获得。使用飞翼可使主角飞起，以越过难行地段或获取空中的宝物。每次消耗 10 个 MP；且有时限。

⑫定身术（第三行第四种）：从第 7 关中获得。可使敌人暂时失去活动能力。每次消耗 20 个 MP；且有时限。

法术施用方法：游戏过程中，随时按暂停键，就出现法宝图。用方向键选法宝种类，再按 A 键将法宝标志输入到画面中下方的方框中，然后按启动键恢复游戏画面。当需要使用时按选择键就可以。

（5）选关密码

节目共八大关，以 SECTOR（战区）1－8 表示。每一关的密码可以有很多组，今选录如下：

S2：	①8KQ3JD	CS6F3 红桃；
	②BT6G5 方块	KGOL9 红桃。
S3：	①HLD33N	ZS3GD?；
	②L3DLS 黑桃	3G? R6G。
S4：	①531PM4	TKF? T7；
	②L3DVS 黑桃	DH5S9F。
S5：	①63DXX 黑桃	HJ5Y9F；
	②NMQ 梅花 NQ	5W8L6 红桃。
S6：	①MFK59S	M8T6G4；
	②方块 KDBZB	R8 梅花 CF1。
S7：	①梅花 6RKN 梅花	PCJ5W9；
	②SG? 黑桃梅花 T	HF 方块 HOL。
S8：	MFK9FS	S 黑桃 V6F3。

选关操作方法：

①标题画面时选 OPTIONS（选择）项，按启动键后就出现四个项目。第一项：PASSWORD（密码）；第二项：DEMO OF KICKS（主角绝技演示）；第三项：SOUND（音乐和音响欣赏，共有 63 种，按左、右键选择，按 A 键播放，按 B 键停止）；第四项：EXIT（出口，用于退出选择画面）。

②用方向键指定 PASSWORD 项，再按启动键就出现密码字符，用方向键选字符，按 A 键取出。如果选错字符需要更改，可

使用箭头标志。密码输入完成后选 END（完成）字样，最后按 A 键就进入选定的战区。

（6）八大战区详介

第一战区（SECTOR 1）女巫出没的森林

本区中地形比较简单，只是草地和木桩，行进并不困难。出现的敌角色主要有：

①骷髅怪：手持木棒，步步逼近。若离它近时，木棒将不断挥击，难以抵挡。只可在一定距离处冲过去立刻出击。

②巨嘴怪鸟：在地上往复跳动，瞅准后一脚踢出可以击中。

③巨鹰：有时从远处飞来，有时从地面或天空中突然出现。只要主角站定，它就从主角的面前垂直起落，不会伤及主角。利用击落它取得宝物很合适。

④陆地海马：持巨斧挺立，主角接近后就挥斧砍，但行动较慢。以扫堂腿攻之最宜。也是获取宝物的适宜目标。

到达战区的中段时，就可见到草地上有一只宝箱，踢开后就可以获得“波动弹”。

关底是一个身着紫色长袍、头戴尖帽的女巫，她在天空中飘浮，要跳得很高才能踢着她。女巫刚出现时就向地上投出两把火，火中变出两个身着金色盔甲的武士，他们除了用刀砍之外还会在地上象刺猬般地滚动，但行进动作比较慢，滚动的距离也不远。与女巫的战斗中，不可将这两名武士全部杀死，而要留一个活口，那样女巫就不会向下投射死光，而只在空中飘浮而不作其他攻击行动。主角就可以在跳跃躲避武士的情况下，高跳腿踢女巫。女巫被击毙后，草地上出现“1 号加命器”。取到后进入第 2 战区。

第 2 战区（SECTOR 2）可进不可退的岩洞

大岩洞中的有些地面是虚浮的，主角经过后就坍落，后退无路，只能勇往直前。岩洞分为三部分，第一部分是横向洞；第二部分是竖向洞；第三部分称为女巫洞，也就是关底。

攻关要点：①横洞顶上挂着成串的骷髅怪，当主角接近它的下方时就落下，必须趁它未落到地面时起脚将之击毙。②凡横洞中填塞着圆石头的地方，都可以用脚将石头踢碎，第一处可得到宝物；第二处（四块圆石）的右方是一条暗道。③竖洞中以椭圆形镶块排成的桥上不可久站，以防坍落。④从水池后的平台右侧下到双层的镶块桥处时，从桥下层向左走就可得隐藏的“魔靴”。⑤竖洞中的立柱是空心的，可直接穿过去。⑥过竖洞后有一个大水池，池中敌人甚多，难以统统消灭；在水中作战也很不方便，只求尽快通过，前方就是女巫洞。⑦女巫洞中，一个女巫牵着一群怪兽，一见主角进洞，女巫就投掷叶片形暗器，并放出怪兽。由于女巫和怪兽都居于高处，无法用腿踢中，故必须使用波动弹（攻击方向可用方向键控制），先击毙女巫放出的四只怪兽后，再从女巫的下方向上连续发射波动弹，就可驱走女巫并得到“孪身术”法宝。

第 3 战区（SECTOR 3）邪恶术士的第一要塞

攻关要点：①攻到此区时，一般可达到第一等级（LEVEL 1），就可以发挥膝顶功的威力了。当从高处跳下时，按住下、A、B 键，用膝打击敌人很有效。更妙的是连环膝顶功，操作时一方面按住连动 A、B 键；再配合按下、左键或下、右键，或单独按下键，主角就可以连续使出膝顶功，对击杀较多的敌人或单个的强敌时极为适用，必须熟练掌握并尽情发挥。②攻击隐形牛头怪时，要在高台上作战，这样可少受铁练的袭扰。③连续踢开两排圆石后，就可以进入藏宝库。从藏宝库中取宝的方法很有讲究：库内的三个平台上有四只宝箱，最上层平台的宝箱中藏有透视灯，但如果一开始就踢开宝箱取灯，其他三只宝箱将消失，就会丢失一批宝物。要想取到全部宝物，诀窍是先踢碎藏灯宝箱上的两块圆石，但切不可踢碎宝箱。然后到左、右方的二层平台上取得箱中的宝物，再跳回（不可再向下跳）上层平台，踢碎宝箱取得透视灯，一切

就很圆满了。④出藏宝库后将遇到空中飞龙，先用波动弹再使膝顶功制之。⑤到达有多层台阶的平台处时，上方已没有通路，只有击退窄道中拦路的三种敌人后，再进窄道直达关底。

关底是一个长着蝙蝠翅膀的怪物，它的武器是闪电和毒叶片，还有电光弹。对付他以使用波动弹最有效。若不具备波动弹，就只能使用膝顶功和高踢脚。击毙蝙蝠怪后可得到“闪电”法宝。

第四战区（SECTOR 4）深不可测的裂缝

第四战区的路程中首先要经过石铺的地面，然后要跳过一些平台，平台下就是无底的深渊。

攻关要点：

①战区出现三种新的敌人：第一种是大猩猩，行动笨拙，容易对付；第二种是隐形蝙蝠，它通常再次现形于主角站立的位置，因此当它隐去身形后，主角要移动一下，以免被它现形时咬着；第三种是恶鹰，它总是快速平飞扑向主角，对付它的巧妙方法是预先跳起，待下落时恰好以膝顶功击中它，除此之外，没有更好的办法。

②行进不久，就可见到一块石板下悬着一只瓶，那就是“2号加命器”。

③有的平台上有忽隐忽现的刺柱，一般可待刺柱缩回时越过平台；但有时又不得不在这种平台上落脚，那就要站在不会被刺伤的平台的边缘位置。

④跳越平台时有恶鹰干扰，只能跳跃躲避。

⑤关底首先出现一个娇小的隐身女巫，因为她贴近地面，用连环膝顶功最为合适。随后又出来一只蓝毛狮子，可以用连环膝顶功从狮子的后面追击，但要及时补充生命值。打掉狮子后就得到“跃波”法宝。

第五战区（SECTOR 5）海船上的战斗

主角追击敌人来到一艘木制的海船上，海船在海浪中摇曳，情

景十分逼真。

船上的一般敌角色主要是骷髅怪。上、下起落的怪鸟特别多，尽力击毙它们以多获得宝物。到达有巨大烟囱的船舱处时，可跳上二层舱中取得宝物并补充生命值。此时，一只巨大的恶鹰从右方的天空中飞来，主角迅速从二层舱上跳落，到右侧站定准备迎战。恶鹰将不断从左方扑过来，先跳跃躲过，然后使高踢腿连续向上踢，如此反复多次后可将恶鹰击毙。

关底：一只巨大的章鱼怪从海中向船上爬，三只巨大的爪子先搭上船弦，随后探出硕大的头部，从口中吐出气泡飘向空中，又纷纷扬扬朝下落。主角此时已拥有“跃波”法宝，用它先斩断章鱼怪的三只魔爪，再攻击鱼头左面的两个肉角。获胜后得到“电鞭”。

第 6 战区（SECTOR 6）穿超沼泽

沼泽中除有隐形鸟外，开始出现飞天翼龙。翼龙没有攻击手段，飞翔也很慢，是利用它取得宝物的适宜目标。

沼泽区的中段有一座石板桥，桥上有两块石板特别薄，走到上面站立片刻后，石块自然塌落，主角随之落到下面的草丛中，向前后搜寻就可找到隐藏在草丛中的“强力盾”。

然后要跳越过一些平台，速度快一些可以避过闪电的袭击。

关底：两个浑身绿色、长着鹰翅的术士从天空中出现，他们的口中吐出成串的光环，间而从上向下扑击主角。对付这两个飞天怪物的方法，与上一关对付恶鹰的相同，只要居右侧耐心地高跳踢腿，就能将恶术士逐一击落。然后获得“飞翼”法宝。

第 7 战区（SECTOR 7）屋外长廊

攻关要点：

①本关中敌人众多，要充分发挥连环膝顶功和滑地铲的威力。

②与金毛狮子作战时，要先居中间跳跃躲避它的几次冲刺，再趁它落地时尾随它施展膝顶功。

③战区中的两个地段的空中都有很多宝物，只凭跳跃是够不着的，必须使用“飞翼”。

④攻至右端的一座房屋跟前时，一名秃头武士首先出阵，他身具鹰翅能升空，且能投放闪电和叶片暗器，非常凶狠，要用法术尽快将它击毙（他若躲到右面屋墙处时攻击无效）。然后击落继而出现的恶鹰后，进入屋内，就到关底。

⑤在关底的这座屋中，将要进行一场艰巨而又有趣的战斗。开始时，一只隐形鸟飞出来，从鸟中变换出一个矮个子打手，他个子虽矮，然武功很高，要尽早使用法宝将他干掉。也就在矮个子被打掉的同时，一只比主角身体还大的金色的蜘蛛精赫然出现，它在屋中爬行，织出的不是丝网，竟然是一根根的石柱子，企图将主角困住，再从柱子上爬下来向地上投放小蜘蛛咬主角。要击毙这只巨大的蜘蛛精，必须掌握和运用以下诀窍：a）蜘蛛织出的石柱可以用脚踢断，绝不能被石柱困死。b）不可退到右侧去，那样将无法躲避蜘蛛精的袭击。c）战斗到此刻，法力已耗尽，只能运用地堂腿和高踢腿应战。前一种招术能击杀小蜘蛛，但对蜘蛛精伤害不大；后一种招术是当蜘蛛精从柱子上爬下而接近地面时使出（预先退居石柱的一侧），只要运用得准确而及时，则既可击杀小蜘蛛，也能致伤蜘蛛精。d）不能指望短时间就能杀死蜘蛛精，斗争务必要有耐心。杀死蜘蛛精后可得到“定身”法宝。

第 8 战区（SECTOR 8）邪恶术士出没的高塔

这是节目的最后一关，场景是一座构造复杂的高塔，邪恶术士比尔斯特和被劫持的希尔公主就在这高塔的顶层。要到达那个地方需要攀登三层塔楼，每一层塔楼中都有很多平台，平台上有各类敌人出没；另外，每层塔楼的最上面还有精通魔法的武士把守，战斗途程非常艰难。

第一塔层的攻关要点：

①这一层的某些固定位置处有隐蔽的彩色魔球，只要掌握其

隐藏的位置，就可以预先用高踢脚跳起将之踢毁；若不能如意，就只能耐心地将跳出的魔球逐个击落。

②有的平台的下方有齿，对这类平台上的敌人可以从平台下使脚踢中；也可以从平台下直接跃上平台去，似乎这些平台是空心的。

③平台上的红色石块都可以踢碎，但动作要准确，以防主角受反弹而跌落台下。

④塔层中散布着若干若隐若现的宝物，使用透视灯可以清楚地观察到，也都不难取得。

⑤第一塔层的最上面是身穿红色衣裳并生着翅膀的术士，对他使用定身术后再攻击最为合适。

第二塔层的攻关要点：

①从第一塔层的最上面向左，就开始攀登第二塔层，在向左行过隔墙之前，要先引出两名持棒的歹徒和一恶鹰，均将他们一一击杀。

②然后迅速冲过隔墙，并尽快登上隔墙旁有两块红石的高台。高台的下方有一条骨龙在游动。这条骨龙是打不掉的，只能趁它游向右面时，迅速从高台向左跳落，接着跑至最左端后跃上第二层平台，然后向上攀登。

③本区中也有很多若隐若现的宝物，也要尽力取到。

④黄色的石块上不能久站，否则将塌落。

⑤第二塔层的最上面是一个骑着红色大马的武士。他可以驰马在底层和平台间跳跃；他还射出成簇的利箭奔向四面八方。打败他的诀窍：a）主角切不可从刚登场处的平台下方走出去，否则将被乱箭射中；也难以抵御奔马的冲击。b）主角只需站定于平台下方的适当位置，待红马落到平台上时向上高踢腿，每交锋一次可踢中几脚，这样就可以在丝毫不受损伤的情况下闯过这道难关。

第三塔层的攻关要点：

①从第二塔层的最上面向右，就是第三塔层。先将第一隔墙后的敌目标全部收拾掉，再收齐宝物后准备冲进第二隔墙。

②冲进第二隔墙后，就开始逐层向上攀登。在第三塔层的空间内充满着飘浮的有毒气泡；攀登的最大障碍是隐形鸟，这些可恶的怪鸟极多，出没无常，必须掌握它们的出没规律，及时击杀可躲避；此外，楼层的墙壁上还贴伏着成串的隐形虫，吐出贴地而滚的光弹，需跳跃躲避。为使攀升顺利，使用法术是必要的，但尽量节省法力，因为得以补充的机会太少了。

③攀升过程中，有时需要操纵主角向上跳一下，以使上方的画面充分显示出来。盲目向上闯是很危险的。

④很多平台上有上下伸缩的刺柱，它们的动作规律有的是明显可辩的；但有的刺柱却是主角接近时才突然伸出的。因此，当有可疑的迹象时不防先假跳引发刺柱动作，再攀登就比较有把握了。攀登越向上，敌情越复杂；平台越狭窄，险情层出不穷，务必沉着应付。

⑤从第三层塔楼的底层向上，一共需要攀登 20 多层平台。当见到左方有两层红圆石块而右方出现怪骨龙时（立刻用定身术），就接近顶部了。然而要搜寻到比尔斯特，并取得决战的胜利，则需要攻关者进行不懈的探索和艰苦的努力。愿有志者事竟成！

（7）节目评价

这部新出版的游戏节目是非常出色的。主角的动作非常流畅，而且攻击战术多样化。敌方角色的动作和形象刻划也甚细致。唯一的遗憾是最后一关设计的难度太大，致使游戏高手也难以目睹邪恶术士的真面目。

31.《**玛莉医生**》（Dr MARID）

《玛莉医生》是一部与《俄罗斯》方块类似的运智类游戏节目。1990 出版，容量 64K，可单人玩或两人轮流玩。

(1) 游戏方法

在一只玻璃内装有红、黄、蓝三种颜色不同的细菌，它们分布在瓶中的不同位置。玛莉医生向瓶内陆续地投掷长圆形的药丸。药丸也包含红、黄、蓝三种颜色，但有的只具备一种颜色；而有的药丸其两端的颜色不同。

药丸从瓶口自然下落，在其未接触任何物体之前，按A键或B键可以使药丸旋转；若按方向键的左或右，可操纵药丸左、右移动；按下键可使药丸快速下落。上述操作方法和情景与《俄罗斯方二代》极为相似。

在操纵药丸下落过程中，如果将四层颜色相同的药丸重叠在一起；或者三层颜色相同的药丸与同样颜色的细菌重叠在一起，就可以将这四层消除。利用这方法将细菌和积存的药丸逐渐消除，当瓶内的细菌全部被消除后，游戏就通过一个等级（LEVEL），然后再玩下一个等级，等级越高，难度也越大。若在游戏时不能及时将药丸放置好，最后造成瓶口堵塞，则该次游戏判为失败。

(2) 游戏模式选择

1PLAYER：一人玩。

2PLAYER：两人轮流玩。

用选择键选模式，随后按启动键。

(3) 游戏难度设计和配音选择

模式选定后按启动键，即出现一幅选择画面，上面列出三个项目：①细菌数量和层数选择（VIRUS LEVEL）；②药丸下落速度（SPEED）选择；③音乐型式选择（MUSIC TYPE）。项目选择的操作方法如下：

第一项：细菌数量和排列层数选择。共有0—20个等级，等级越高，瓶内细菌的数量和层数越多，瓶上方的剩余空间也越小，游戏难度越大。用左、右键选出需要的等级。

第二项：药丸下落速度选择。共有三档：

LOW：慢速；

MED：中速；

HI：快速。

药丸下落速越快，游戏难度越大。

选择速度之前，需先按下键，使长条形的红色框从“VIRUS LEVEL”字样下落，套在“SPEED”字样上，然后用左、右键选速度等级。

第三项：音乐型式选择。游戏时的配音型式有三种：

FEVEL－激进型音乐；

CHILL－平缓的音乐；

OFF－不配音乐。

操作方法与第二项相同。

最后按启动键进入游戏画面，开始进行消灭病毒之战！

（4）节目评价

这个节目很好玩，热衷于堆砌方块的游戏者一定喜欢。节目的游戏方法简单而有趣，初玩的很快就能得心应手；但要攀登上高等级，却非一日之功。

32.《**忍者魔**》（**鬼王**）（MONSTER IN MY POCKET）

《忍者魔》游戏节目是日本KONAMI公司于1991年出版的战斗类节目，节目容量256K，可单人玩或两人同时玩。

（1）“妖怪在我口袋中”

很久很久以前，有两名正义的忍者，他们的绝顶功夫及嫉恶如仇的性格常使邪恶势力闻风丧胆。谁也不知道两位忍者的来历；也不知道他们的真实姓名。只知道他们的绰号，一个叫“吸血鬼”；一个被称为“恶魔”。这两个绰号是那些惧于忍者威严的歹徒们赠送的。两位忍者的威严确实极高，连鬼怪们都尊奉他们为王，因此被称为“鬼王”。

就在那个年代，又出了一个魔法高深的男巫，他统率着一批恶徒和妖魔，经常兴妖作怪。他魔法精妙，竟敢于声称“妖怪在我口袋中（MONSTER IN MY POCKET)”。一个个面目狰狞的妖魔就是从男巫的口袋中跳出来，进行为非作歹的。

外号“吸血鬼”的忍者天生一双尖尖的耳朵，面孔是蓝颜色的；外号“恶魔”的忍者却是个绿面孔，外貌都很惊人。两名忍者的纵跳能力异常高超，又善使幻魔拳，他们将与男巫之间展开一场恶斗。

（2）选游戏模式、选角色

本节目可选择“一人玩”或“两人同时玩”模式。当标题画面显示时按启动键，就出现游戏模式选择画面，选 1PLAYER 为一人玩；选 2PLATERS 为两人同时玩。

游戏模式选完后再按启动键，又出现角色选择（PLAYER SELECT）画面，显示出“吸血鬼（VAMPIRE)”和“恶魔（MONSTER)”的头像。不论一人玩还是两人同时玩时都可以选角色，操作方法是用方向键选角色，再按启动键就可以开始游戏。

（3）按键操作

①A 键：按一次就可以跳得很高；连续按单动 A 键两次可以跳得更高。

②B 键：攻出“幻魔拳”，犹如一片刀光杀向对手。

③按 B 键和下键可下蹲拾取地上的物件。

④按 A 键和下键可以从高处跳下。

（4）攻关技法详解

本节目共 6 关，以 STAGE1－6 表示。

第一关（STAGE 1）

本关的名称一妖魔在屋中作怪。

两位忍者正坐在地上看电视。电视机是“KONAMI”牌的，它的屏幕比人还要高大。忽然，电视屏幕中出现了男巫的面孔，他

狞笑着告诉忍者:“就在你们看电视的时候,我已经派出了手下攻进你们的住宅,他们还要杀掉你俩,哈!哈……”。忍者闻之立刻挺身而起,火速奔回住宅。那里早已被恶徒和妖魔们搅得乌烟瘴气。

男巫派出的手下有弯着双手的老头、穿红衣的恶僧和口吐怪圈的飞天幽灵等。忍者使出幻魔拳法,一路清扫这帮妖魔。

战斗时,可以从地面前进;也可以跳到窗框等高处向前跳跃冲杀。当到达第一个红心(加生命值)标志处时,就要登上右面的高台。高台上有持刀的敌人和双翅虎,后一种怪物会从天空中飞快地扑下来,要注意迎击。高台的左端是一个斜坡,可以从上面快速下冲,使防守的敌人无法抵挡,但到达斜坡底部时必须两名忍者同时跳落,以免有一名忍者脱离游戏画面而失去一次游戏机会。作战途中当见到有巨大的钥匙时,可以蹲下拾起来,再用以砸打敌人。

从大屋的右端进去,是一间小屋。里面是一名纵跳着掷飞刀的头目。在他落到地面上时是攻击他的最好时机,如果两名忍者合力攻打,第一个回合就可以将敌头目打倒在地。

第二关(STAGE 2)

男巫的住宅。

忍者将入侵的妖魔赶走后,追寻到男巫的住处。忍者首先冲进厨房,从底层攀上杂品架。杂品架上的茶具顶上潜伏着妖怪,还有狮子怪和投巨大石蛋的怪鸟等。柜台上的炉具燃烧着熊熊火焰,高跳可以越过。最后的打斗是在一座巨大的冰柜中展开的,冰柜中有一个冰雪怪,它在冰柜架上左右冲突,从正面很难打着它,因为它投出的冰花可将前方的一切物体都冻僵,包括凶悍的鬼王在内,因此,只能跳跃躲避他撒出的冰花后从身后攻击它。

第三关(STAGE 3)

打败冰雪怪后,两名忍者出现在一座高架上。从高架上层层

下落，就进入地下暗道。暗道中是一小撮奇形怪状妖魔，巨大的石球从忍者的身后滚滚而来，迅速跳跃让过。地道口的右端又是一个很深的洞，从洞口下落后就是下水道区。水道中妖怪随水流淌而出，挡住鬼王的进路，必须迅速击杀，并趁水流暂停的瞬间赶快通过。在这段战斗行程中，两名主角要一个对付前方之敌；另一人防卫着后方。随后又渡过浅水层，水中突然跃出蓝色的鱼精，需跳起来迎击。过浅水层之后又是深水层，只能登上水中的浮台前进，浮台浮游过程中，它的两侧都有鱼精跃出（跃出前可听见击水声），两名忍者要分左右迎击。

关底是一只巨大的章鱼怪，它口中露出可怖的利齿，两条触须很长，在身体的两侧挥舞，使忍者难以接近。章鱼怪每次从水中浮出之前，可以看到它的触须击起的水花，随后触须就从击出水花的位置伸出，故可以提前闪避，然后趁章鱼向水中沉没的瞬间，果断地攻击它的头部，但每次只能出击二三下就要后撤，因为章鱼怪的触须很快又会挥动出来。就这样反复躲避和攻击，直至水中怪物在哀嚎声中沉没为止。

第四关（STAGE 4）

一座高大的铁丝网呈现在鬼王面前，“吸血鬼”和“恶魔”依靠他们卓著的攀登本领，在铁丝网上跑、跳上升，很快就登上顶层。再向右是两块齿板，用高跳绝技（按两次 A 键）可越过，然后双双跃到一个吊钩上，吊钩载着鬼王自动向左运行，在此期间，两名忍者要背靠背地蹲下，不断击出幻魔拳，以击落空中飞撞过来的妖魔，若稍不留心就可能被妖怪撞着而跌落到下方的刺板上。待吊钩运行停止后，还要向左跳过一排间距较宽的高台。每一个高台上都有一名使铁链钩的敌人把守。为通过这个地段，第一必须运用高跳绝技；第二可由一名忍者先行开路，以减少损伤。

跳过高台后，下一步又要攀登一座钢架。沿着钢架的斜撑曲折上行，中途击毙从斜撑上滑下的歹徒，最后到达钢架的顶部。钢

架顶部的右方，有几只凶恶的喷火狮子拦路，不可硬闯，需要巧妙地将狮子逐个击毙。从高架向右，两名忍者又登上一座高速升降的电梯，在上升过程中，左、右方都有飞天狮怪扑击，主角要背靠站立，不停地发挥幻魔拳的威力，就可以安全到达顶点。然后又与另一名敌头目遭遇。

敌头目的攻击方式很古怪，他站在一个起重机的吊钩上，向下发射散弹；吊钩还在高速地左右运行，横扫整个打斗的空间。取胜的方法：①灵活躲避敌头目发射的散弹；②吊钩装置撞过来时，可以高跳越过，只要不碰到钩子就不会受伤；③趁吊钩暂停运行的瞬间，出拳猛击站在吊钩上的敌头目。

第五关（STAGE 5）

鬼王追寻男巫的踪迹来到了亚洲地区的一片竹林。竹林中耸立着一座座的古塔，显示出东方胜地的优雅景色。就在这景色优美的地区中，却是杀机四伏。有成群的猩猩在竹林中出没，它们身躯笨拙，但极耐打击；有会飞的竹怪，浑身竹绿色，飞行速度较慢，比较容易对付；最可怕的是一群飞蛇，舌头一吐就射出一道电光。当主角通过平台到达古塔区时，就会碰到这几类怪物。恰好，古塔的层台上，有一些巨大的铁罗柱，拾起来掷打飞蛇是再好不过的了。竹林的后段是多层的台架，不可从最上层走，那里的敌人太多。古塔区的末端是一座古庙，其巨大的木柱后面藏着鬼怪，预先掷过去铁罗柱就可以将它们击毙。行进到古庙的巨大窗户旁时，一群鬼怪破窗而入，但都被鬼王消灭掉。

大朝的正殿中，所谓的“东亚幻影”飘然出现，这是五个身着紫袍的妖女、它们在空中围成半圆形，将两名忍者包围在其中。妖女们忽而飘然飞出，忽而又隐身而去，每次现身时，总有一名妖女向忍者投掷魔圈，妄图打倒忍者。

消灭“东亚幻影”的战术：①处于中间的妖女所处位置太高，可放弃对它的攻击；②妖女出现之前预先站在中间略偏的位置上，

一待妖女出现时，高跳攻击第二层的妖女一次，落下时并向最下层的妖女打出几拳，随之后撤躲避妖女投出的魔圈；③凡是投掷魔圈的妖女当其他妖女隐去时，它还要扑向忍者，此时可跳起躲避后再返身一击。用上述的方法可以较快地将群魔击退。

第六关（STAGE 6）

从一个漆黑的直洞下落，就来到群魔蛰伏的洞穴，这里是正义与邪恶最终较量的场所。在前面几关中被击败的敌头目都已逃回老巢，它们将在洞穴中再次现身，拼死阻挡忍者的进击；山洞中还潜伏着怪兽；最后是与男巫的决战。忍者肩负的任务十分艰巨。

攻关要点：①洞穴中的绿色恐龙会喷火，必须下蹲攻击；②洞穴中的水滴有毒，不可沾着；③地层发生震动后，下层将升起将忍者挤向带有尖刺的顶层，此时蹲下可保无恙；④在空中飞翔并喷电火的怪兽很难击杀，可快速行进将它们甩掉；⑤洞穴的深处呈现出华丽的建筑，在前沿的五间厅堂中，依次是曾被打败的敌头目镇守，依靠第一次的经验，再次收拾它们是不成问题的，但一定要尽量减少损伤，以应付与男巫的决战。

男巫的手下强将再次被打败后，魔头不得不亲自出阵应战。这家伙全身显现出金黄色，左手握着魔杖，犹如幻影般伫立在空中。他的魔法确实厉害非凡。只见他右手向外一扬，一串巨大的闪电凌空而下击向忍者，随即就隐去，继而又在别的地方出现，使对手难以捉摸。但两位鬼王却是异常精明的，每当巫士一现身，忍者就高跳用幻魔拳击中他，随后又立刻退到一旁再次高高跳起，恰好躲过魔头发出的闪电，搏斗至酣熟处时，鬼王几乎能预知巫士现形的位置，使巫士处于更加被动的境地而最终败在鬼王的手下。

鬼王战胜了狡猾的对手一阴险凶恶的男巫，鬼王和他的从属们将从重新过安谐宁静的日子。真是这样吗？正当鬼王得胜后重新坐下来看电视时，男巫的丑陋面孔竟然又从巨大的电视屏中出

现了。他朝着鬼王哈哈大笑:“我又回来了！你们以为战胜我了吗，我比你们预想的要强大得多呢，如今，你们的末日就要来临!!”。话毕，屏幕中的术士眼里居然向鬼王射出两道电光。接着，鬼王居然与柯纳米牌电视机屏幕中的术士打将起来，这真是不可思议。术士的面孔在屏幕中忽隐忽现，眼中投出的电光射到地上就化为两个妖怪，鬼王一方面消灭地上爬动的妖怪；一方面拳击术士的面部，情景非常有趣。要击败二次出现的男巫；就比上一次要省力多了。

(5) 节目评价

这部节目在游戏时有得分纪录(PTS)显示，每一关结束后还有得分统计(SCORE)，当得分达到500时，可增加一次游戏机会(P)；达到2500分时，又可以增加一次游戏机会。此外，尚有三次接关机会。节目设计得很紧凑，使战斗的连续性很强，游戏时尽可猛冲猛打，从中获得激战的乐趣。那邪恶的术士也绝不像他自己吹嘘的那么强大，战胜他 是完全有可能的。

33. **《龙战士》**(DRAGON FIGHTER)

《龙战士》是MATSUME公司1990年出版的战斗节目，容量256K，单人玩模式。

(1) 冥王的妖魔帝国

在古代俄罗斯王国的首都，有一个邪恶的冥王一葛兰德玛斯达，他以魔法统治着一个庞大的妖魔帝国，并妄图征服全世界。

与冥王相对抗的正义力量，是一个叫做“斯物莱伊达斯”的集团，这个组织派出了一位具有超强本领的勇士，去攻打冥王府。勇士的战斗途程历经西伯利亚、古俄罗斯帝国、空中战舰、亚马逊河和魔鬼城堡，最后到达第三月球。沿途的场景极为精美而富有特色；出场的妖魔离奇古怪。出征的勇士除佩带罗马式战刀之外，还可变幻为不同颜色的翼龙，并各具有不同的法力，故此称

为“龙战士”。就是依赖这些超强的本领，征服了冥王，并将他统率的妖魔鬼怪全部消灭。

（2）按键操作

①A 键：跳跃。

②B 键：基本的作用是挥刀。若按住 B 键片刻至主角身体闪光时再松开，可发射出火球。

③A 键＋上键：主角变化为翼龙，但必须当能量值（画面左上角第二栏）超过一半时方能实现。翼龙飞行期间，能量值随时间而消耗。

④A 键＋下键：由翼龙恢复为人形并落到地面。

⑤方向键：操纵主角在地面上行动和在空中飞行。

（3）游戏标志及其效能

①蓝色药丸：增加部分生命值。

②蓝色宝瓶：使生命值充满（生命值显示于画面左上角的第一栏）。

③钳子：使敌力全灭。

④蓖子：使能量值充满。

⑤R：获得后变为紫色翼龙，武器是燃烧弹。

⑥B：获得后变为蓝色翼龙，武器是跟踪性火球弹。

⑦G：获得后变为绿色翼龙，武器为三束弹。

（4）战术要领

①必须在每一关的进程中适时地击毁特定的敌目标，以获取能量值，就可以变化为翼龙，方能使攻关更为得力。

②尽可能在到达关底之前将能量值加满，使能以翼龙的战斗形式迎战各魔头。

③当作战的上方空间狭小时，无法化身为翼龙，只有当上方空间比较开阔时方能变幻。

④只在必要时才以翼龙的方式作战，以节约能量。

(5) 技法详解

本节目共六关，以 STAGE 1－6 表示。

第一关（STAGE 1）西伯利亚

西伯利亚正处于冰雪的世界中，大片的雪花从天上纷纷飘落。

雪地中有绿色的熊精，腾空翻滚或口吐白色法宝气势汹汹地逼向主角。当击杀掉 2－3 头熊精后，就要开始去挥砍天上落下的雪花，以补足能量值，然后就可以变幻为绿色翼龙，以越过高台；必要时可以三束弹杀熊怪。

关底：一头白色熊精。它能不断分生出绿色熊怪；变成球团滚动；还喷发散弹。

制服白熊精的方法：熊精从雪地中拱出来之前，可见到刨出来的积雪飞扬，立刻靠近那个地方，一待熊精钻出雪地时就挥刀猛砍。以后，也始终贴近它攻击，以将分身出来的熊怪迅速击毙，并挫伤熊精。当熊精滚动时，主角化身为翼龙，待白色球停止滚动又变为熊精时攻击之（滚动时攻击无效）。

第二关（STAGE 2）古俄罗斯帝国

本关中有各种各样的毒虫、如软体虫、螯人蜂、甲壳蟹和百足虫等，此外还有一种吊锤机关和压球机关。

百足虫是打不掉的，要化为翼龙飞越过去；螯人蜂飞得很快，也以翼龙的形式对付为宜；软体虫行动较慢，是击杀后补充能量的合适目标；对吊锤机关在必要时可予以击毁，击毁后能出现生命值标志。

本关的结尾附近处有 R、B、G 可转化为翼龙的标志，可按需要选用。

关底：一只在空中游动很快的毒蜈蚣，以化身为蓝色或紫色翼龙对付之为宜。

第三关（STAGE 3）亚马逊河

河水中有毒鱼、游动很快的水母、潜水怪和机关球等

战斗时沿着水中高、低不等的平台前进。有的平台处水流很急；流动方向也不同，这些地区宜变成翼龙飞越，落下时需选择水流比较稳定的平台。

关底：悬在空中的四头鸟机关。机关悬在高处，需要变成翼龙后飞起来攻击。因此，到关底之前必须保持能量充足。攻击的时机要掌握在机关的中间窗口吐出怪物之际，当怪物缩回后主角又落下地面，如此可节省能量。战斗期间，注意躲避激光环和散弹的袭击。

第四关（STAGE 4）空中战舰

主角沿着战舰的栏链上行进。沿途将遇到发射炮弹的人头机关、泡泡龙、三轮战车、链锤机关等。

泡泡龙很难缠，它的身体有弹性，被击中后向后弹缩，随即吐出一个滚轮。滚轮贴地滚动并能爬上高处，非常奇妙。要不断躲避滚轮并继续击打泡泡龙，直至将它击毙为止。至于三轮战车，则大多埋伏在凹处，要从高处跳下去攻击几次后又跳回高处，将战车摧毁后方能继续前进。

中途有一段活动悬台区，其下方是熊熊燃烧的火焰层。悬台上下起落，有的悬台下落时深入火层，故在这类活动台上不宜长时间停留。为使悬台不致于落入火层，可采取在悬台上不停地跳跃的方法。

关底：铁链悬挂的升降机关。这种机关首次出现并落下之前，它先投放出四个方形的机关块，在空间四处跳动，此时要迅速向机关块出击，当其被击中2—3次后，就落地不动了。当四个机关块都被击落后，机关开始向下坠，然后转而对机关进行攻击，不久机关又上升，以后每次出现只投两个方块，按上法再行攻击，直至机关被摧毁。

第五关（STAGE 5）地狱城堡

城堡内隐伏着很多怪物，有整座的骷髅架、单个的骷髅头、巨

大的手掌骨和脚掌骨等。

在本关的战斗中要以翼龙形式为主。骷髅架可作为补充能量的目标；击毁固定的手掌骨可补充生命值。

关底：一座只显露出头、手和脚掌的骷髅怪，一颗红色的心脏在隐形的身躯内跳动，这是骷髅怪的要害。从空隙处向心脏部位攻击，就能将这怪物消灭。

第六关（STAGE 6）第三月球

本关是快速自行移动的横向画面。

进关后就可立刻化身为吐巨大白弹的翼龙（按A、上键），此时画面左方只显示生命值，也就是能量值是无限的，可以始终以翼龙的形式在空中快速飞进。

第三月球的空中有毒蝙蝠、飞蟹、飞翼怪等，特别要提防发射激光束的飞翼怪。

关底：一个有两个头、三只手臂和一只手掌骨的冥王凌空而至，它口吐弧形散弹，手抛激光圈，手掌骨发射火团，攻击威力很大。

击败冥王法：先击毁其手掌骨，再攻击其头部（口吐弹时击中有效）。冥王第一次被攻击爆炸后，还要垂死挣扎，它口吐散弹，逐渐向主角逼近，这时主角绝不可退缩，要顽强地猛烈攻击，就可使冥王彻底毁灭。

冥王的魔鬼王国毁灭了，大地上又焕发出绿油油的生机，古老的俄罗斯帝国的宫殿巍然耸立着，英勇的龙战士屹立在第三月球之颠，展望着朝阳普照的大地……

（6）节目评价

本节目的画面清新朴实；游戏难度适中。战斗进程基本上是连续的，没有过多的跳跃动作，没有难通过的机关。主角可化身为三种不同攻击形式的翼龙，使节目平添特色。

34.《**西游记**》**Ⅱ代**（WHOMP EM）

美国“NINTENDO”公司1991年出版，容量128K，单人玩神话故事节目。

本节目从游戏内容、画面场景和主角形象等方面看，与《西游记（SON SON）并非一个系列；倒是与《新西游记》有许多相似之处。

（1）故事内容

玉皇大帝的金龙宝珠突然失踪，据查是被云天魔王盗走。魔王依籍宝珠的法力，盘踞于天国的一方，并派出了六个魔头来到人间，分别占据了六处神灵宝地，兴妖作怪。

齐天大圣孙悟空受命出征，去铲除妖魔、夺回宝珠。悟空依仗如意棒的威力，先清除了魔王在地面上的基地，并获得了六件珍奇的法宝。然后驾筋斗云翻到了云层之上，向魔王的宫殿挺进。魔宫中防范严密，非常难以进入。但悟空依靠所得法宝的威力，披荆斩棘，终于搜寻到魔王的下落，并与之大斗法术，魔王终非敌手而逃之夭夭，宝珠得以回归，人间也不再受魔王的骚扰而恢复了安宁。

（2）悟空的金箍棒神威

悟空降妖伏魔主要靠出神入化地耍弄金箍棒。游戏节目中主要有以下几种招式：

①按B键：棒横向击出。

②按A、上键：跳起使棒向上攻击。

③按A、下键：跳起使棒向下攻击。

④交替按右、左键和B键：将金箍棒舞得团团转。

⑤按下、B键：棒向下砸，可攻击贴近地面的目标。

（3）战斗中的宝物

悟空在战斗中消灭妖魔后可得到宝物：

①仙丹：吃到后金箍棒的威力增大，但使用次数有限制。

②护身符：获得后可增加承受打击的能力，也有次数限制。

③隐身衣：获得后悟空的身体闪亮，短时间内不怕敌人攻击。

④小红心：增加少量生命值（以红心表示）。

⑤大红心：使生命值加满。

⑥神灯：自动补充已耗尽的生命值（最多可补充五颗生命值；最多可储备三盏神灯）。

⑦接长棒：获得后可使悟空的金箍棒加长。

上述七种宝物获得后，均自动发挥作用，其中①、②项宝物获得后，在画面左下角有标志显示；第6种宝物获得后，在画面左上角有标志显示。

（4）宝葫芦的作用

悟空斩杀小妖后，可获得宝葫芦。将此物收集到一定数量后，可使生命值增加。游戏中随时按选择键，画面中就出现“MORE”字样和数字，其数字即表示为增加一颗生命值，还需要收集的宝葫芦数量。当生命值加满至12颗时，每获得一个宝葫芦就可以增加一颗生命值。

（5）悟空的法宝

悟空在扫除了地上的六处妖魔的盘踞地之后，得到了七种法宝，利用这些法宝才能最后突破魔宫。七种法宝的名称、标志和用途如下：

①冰钻石：使用时可喷射出白色冰流，可将小妖冻住而暂时不能活动，但不能杀死小妖。

②蜂王宝：使用时喷射出多股蓝色气流，可将敌方的小目标吹走，但对妖魔无效。

③神钻：攻击魔宫时用于将木柱打开缺口，以开通进路。用于近距离攻击敌人也很有效。

④圣火宝器：可喷射火焰，在攻击魔宫时用于烧毁石柱，以开通进路。也可用以攻击敌人，但威力不如神钻。

⑤筋斗云：使用时射出一片云彩，悟空可跳上去驾云飞行，但每次的使用时间有限制。

⑥神箭：射出的箭可钉在木柱上、石柱上或砖墙上，以作为进攻魔宫时的登高之用。也可用于射敌人。

⑦金龙宝珠：使用时喷出一股黄色火焰，杀伤力很强，但消耗主角的生命值。

上述几种法宝的标志显示于画面的左上角，按暂停键就可以选择，按 B 键使用。

（6）选关

节目启动后，先有一段战斗序幕，通过后就出现选关画面。画面中显示地面上的六个小魔盘踞的地方（相当于六关）：

①神圣山林（SACRED WOODS）：位于选关画面的左上角。盘踞者是“竹魔”，打败它后可得到“神钻”法宝。

②魔幻森林（MAGIC FOREST）：位于选关画面的中左方。盘踞者是“蜂精”，消灭后可得到“蜂王宝”。

③水关（WATER TEST）：位于选关画面的左下方。盘踞者是“熊精”，消灭后得到“冰钻石”。

④火关（FIRE TEST）：位于选关画面的右上方。盘踞者是“火精”，消灭后可得“圣火宝器”。

⑤冰关（ICE RITUAL）：位于选关画面的中右方。盘踞者是“冰魔”，消灭后可得“筋斗云”。

⑥秘密山崖（SECRET CLIFF）：位于选关画面的右下方。盘踞者是“山魔”，消灭后可得到“神箭”。

上述六关可以用方向键任意选择，再按启动键就可以攻关。若选取的攻关顺序合宜，则对攻关更为有利（下文作介绍）。但不论选取何种攻关顺序，必须是六关都攻克后，方能进击最后一关一魔王宫殿。

（7）攻关技法详解

①序幕：奉命出征

孙悟空奉命出山，妖魔纷纷出来拦截，它们在路上投放毒蘑菇、怪手和眼珠等。悟空挥舞金箍棒，攀高山、越刺涧、跳悬台，一路杀将出来，末后杀死一名射箭小妖后，就出得山来。

这段行程可让游戏者练习怎样施展悟空的本领，并获得一些宝物使用。序幕打通后就出现选关画面。

②神圣山林（SACRED WOODS）

悟空奔入圣林后，先是遇到蹦跳的独手怪。为躲避它们，可以从树台上跳越。然后来到有尖刺陷井的区域，由此向前，进入一片竹林。竹林的上空不断落下一段段的竹子，缓慢前进就不会被砸着。行进中，突然一只熊精出现，要消灭它以得到“接长棒”，然后要从竹林的悬台向下层层跳落。林中有很多蜘蛛吐出毒涎，击杀它们很麻烦，不如跳跃躲避。从竹林的悬台跳落底层后，又是另外一片林区。在这个林区中，地上杂草丛生，很多毒蛇潜伏其中。到了这个地带后，就先不急于向前进，而要利用毒蛇的频繁窜出，不断击杀之以将生命值增加到十颗以上；并至少取得两盏神灯；再获得护身符和仙丹后，方能挺进关底（以后的各关也要采用类似的方法，否则难以打败关底的魔头）。到关底之前还要从一颗巨大的树杆向上爬，树杆上有一些小木桩和升降的木段，可供攀跳之用。攀至顶端后沿横树杆向右行，来到悬空的短横木处时，只见一圈绿珠旋转后，跳出一个竹魔。它时隐时现，暴雨般向下扔出竹段。悟空灵活闪避，并趁竹魔现身时用金箍棒猛击。忽然，竹林抖动，竹魔被打败逃往天上的魔宫。悟空取得了第一件法宝一神钻。

③魔幻森林（MAGIC FOREST）

森林中的地面都是石台。树叶密布，景色阴森而神秘。一些怪鸟、食人花和毒蜗牛比比皆是。

攻关要点：

a）进关后的石台地段很容易通过，只要注意躲避怪鸟、食人花和蜗牛的袭击就可以。

b）过石台地段后就是火海，地上不能落脚，要利用树叶弹跳向前进。

c）到达左端石台后，就需要折向上，首先利用树叶向上弹跳，还要利用飘浮的白色伞状花向上跳，最后跃上右面的平台。这一段行程比较艰难。

d）从石台右行不远，将遇到蜂精，必要时先补足生命值。

e）关底是一只蜂精，它先是藏在蜂巢内，使蜂巢上下起落砸向悟空。这时，悟空只要在蜂巢升起时调换一下位置，就不致于被落下的蜂巢砸着，然后趁蜂巢落到地面时迅速挥出金箍棒，多次后就可以将蜂巢击毁，蜂精也随即现形，它上、下飞翔，不断向四周发射蜜滴。此时，悟空可处于平台的凹处来回跑动躲避，当蜂精落下到平台凹处的两侧时，是最有利的攻击时机。击败蜂精后可获得蜂王宝。

④水关（WATER TEST）

悟空一进关就遇到河道，河上没有桥，只能从水面上浮台跳跃前进；也可以入水潜游（按A键潜游，用方向键控制游动方向）。经过水道后上岸又来到一处山沟。从山沟中的层层台阶下落，向右又经过第二条河道。河道中有一些白色透明的水母，是打不掉的而只能躲避。就在第一只水母出现的前方，从水中跳一下就可得到一颗大红心。通过第二条河道后，又要向上穿越山涧，台阶上有一些小妖镇守，用神钻击杀最得力。山涧的上方是一些有冰层的台阶，很滑！特别要小心不要被上面落下的蓝色冰块打着，否则将使悟空失去控制而自动滑落，此时唯一的解脱方法是迅速同时按A、B连动键，就可以稳住身体。随后到达一座冰块筑成的假山处，悟空用神钻打开冰块，取得接长棒。冰山下有一个持盾的冰妖，要跳起或站在高处攻它的头部。再经过第二座冰山后就

是关底。

关底：一只熊精在冰窟中出现，它忽而变成一串球在冰窟上穿越，忽而现出真身向悟空投掷冰球。要趁它落地开始现身时就攻击，并跳跃躲避他化身的冰串冲击。击败熊精后可得到冰钻石。

⑤火关（FIRE TEST）

天空一片火红，地面流淌着火流，整个画面犹如一片火海。

攻关要点：

a）火流河上的后一区段的椭圆台是活动的，要连续跳过。

b）上扶梯要通过火焰喷射口时，可趁火焰收敛时爬上梯子立刻走向侧面，可不被火焰烧着。

c）再向上跳每一层平台之前，先跳一下或向上爬一段梯子，以引出上方的融岩石后，再俟机攀登。

d）当需要跳上、下起落的活动台时，要乘欲跳落的平台落下时跳上去，就正好合适。

e）对来不及躲避的融岩石，可用神钻击碎。

f）到达有高低层次的台上时，找一个合适的位置，然后用神钻不断击碎石块以获取宝葫芦，以及神灯、护身符和仙丹。准备迎战关底的火精。

g）火精刚出现时，是一团蓝色的幽灵，这时攻击它没有用处。一瞬间，混身火焰的火魔跳将出来，它来回纵跳，一次次地扑向悟空。但悟空身手敏捷，当火魔扑过来时，他向旁边一闪，再返身就是一棒……火魔终于不敌，弃“圣火宝器”而逃。

⑥冰关（ICE RITUAL）

这里是一片冰雪的天地，到处都很滑。悟空先是从一个冰洞中下落，冰洞中有的台阶上有冰刺，不能落脚。洞中还有一些红色怪手飞来飞去，可以使用蜂王宝驱赶，但遇到小妖时还是要换用金箍棒对付。经过第一个冰洞后，又要从第二个冰洞中下落。在第二冰洞的下方，断续地向上冒出红色气泡，此时再不宜使用蜂

王宝，只能抓住空隙时机左右跳跃向下落，到出现中间隔墙时，一定要先进右通道（若已不慎跌入左通道，可以乘上升的手掌再回到右面去），然后从右通道中不断上、下穿行击碎冰珠，补充所需要的宝物。通道的底部还有一盏神灯，一定要拿到它，当各方面满足需要后，再从左面的通道一直下落到底层。再向右是多层的冰台，也有冰滴不断下落，可以第二次再补充宝物，最后向右从一个冰洞中落到底部，就要和冰魔遭遇了。

冰魔是一个牛头鱼尾的怪物，它用尾巴在地上弹跳。当它被击中瞬间，竟分身出四个冰魔向四处迸发。由于它不断跳跃，悟空也必须跳跃攻击。冰魔每次被击后，会呆滞片刻，此时空中一片通红，随后就迸发出分身，因此当悟空击中冰魔后，就站住不要再跳动，恰好可躲过冰魔分身的袭击。冰魔被击败后，可以得到“筋斗云”。

⑦秘密山崖（SECRET CLIFF）

这是魔王在地面上的最后一个据点，前进的道路非常崎岖而艰险，镇守山崖的是“山魔王”，是六个魔头中最难对付的一个。

攻关要点：

a）从平台进入一个窄道中时，可见到一些标有“TNT”字样的炸药瓶，一触及就爆炸，可驾云或跳跃通过，直至右端出现一个黄衣怪处停住，先将这个黄衣怪斩除后，再将这个区段的两个炸药瓶引爆（引爆后 TNT 字样变成了“叹号”，就不会再伤人），然后在这个区段附近左右往返，以不断引出两面的黄衣怪击杀，可取得宝物，并至少要取到三盏神灯后方能重新前进。

b）通过两个深洞时，要从绿色的活动台上左右连续跳跃，以不断上升至顶部（第一洞的右上端可跳出一盏神灯）。如果中途跌落，活动台将消失，这就需要从扶梯下落或直接跳落洞底，再爬上扶梯后活动台又会重新出现。

c）关底：刚进关底时只见一个黑色圆球在洞的四周跳动，由

于它跳动很快，只得尽量躲避。圆球跳动一阵之后，山魔王现身，这时要尽快攻击。不久魔头又变成圆球跳动。大约需要经过十几个照面后，山魔才被打败。悟空又获得“神箭”法宝。

至此，魔王在地面上的六处据点均被拔除，也夺回了被盗的宝珠。悟空祭起宝珠，只见宝珠带着悟空冉冉升起，穿过云层后落到魔王宫殿的外围地段。

悟空决心攻入魔宫，铲除魔王。于是，一场更加神奇的战斗将展现在游戏者的面前。

⑧魔王宫殿（最后一关）

魔王宫殿的外围，有毒的云烟缭绕，空中接连飞来牛头鱼尾怪，悟空踏着厚密的云层艰难地前进。

攻关要点：

a）发亮的云块有毒，不可踩着。

b）当遇到红色的木柱挡住进路时，要将神箭射到木柱上，踩着它步步登高（具体操作时可依次按单动 B、A 键）。

c）从木柱上的第一个黄色方块向上跳，可得到大红心。

d）木柱上有裂纹处都可以用神钻开出缺口（按 B、A、右键），然后就可以越过木柱了。

e）穿越过木柱后又登竖井，在从下向上数靠左面的第五朵云块处跳跃，可出现大红心。

f）登上竖井后向左到石柱区。林立的石柱将进路完全隔断，要用圣火宝器将石柱从接口处熔开；利用神箭射入石柱向上攀登；再驾云通过缺口地段（凡是有云丝的缺口处都是空的，一旦掉进去，将跌回本关的起点而致前功尽弃，千万要小心！）。

g）在石柱区的一根凌空的短柱和长柱之间的云块上，可跳跃发现大红心。

h）然后向右通过阴风洞。由于洞中有阴风从右面吹来，驾云也很难通过。唯一的巧妙办法是面向左不断射箭（按连动 B 键），

利用射出箭时的反弹力推动身体向右运动，再用方向键操纵身体的飘浮方向，尽快穿过阴风洞。

i）过阴风洞后是第三座竖井，靠井口右侧的第三朵云块处可跳出神灯，要尽量取得。随后到达有木柱的黑暗通道，通道中的木柱是假的，并不阻碍通行。但此时，从地面逃遁回来的火怪和山怪等纷纷出来拦截，这正好给悟空以补足装备和宝物的机会。

j）一切条件准备停当后，悟空杀进魔王的宝殿。魔王是一个青面獠牙的巨大怪物，它的肚脐眼闪闪发亮，从中不断放出六大魔头，群起攻击悟空，但不久又再次败在悟空手下。魔王见情为之震怒，全身的颜色由蓝变红又变黄，肚脐眼又不断射出白色魔弹在漫天飞舞。此时，不可惊慌，要一面躲避魔弹；一面棒击魔王的肚脐眼，那是它的致命要害。如果从远处用箭射，也很有效。悟空经过顽强苦斗，终于战胜了凶恶的魔王。

（8）节目评价

这部节目的神话色彩很浓，尤其是攻打魔宫那一部分，景色新奇，悟空的法力可尽情发挥，从而大大加强了游戏的趣味性。

35.《**魔鬼克星**》Ⅱ代（CHOST BUSTERS Ⅱ）

这是一部1990年出版的战斗类游戏节目，容量128K，单人玩模式。

（1）角色选择

标题画面显示时按启动键，就出现角色选择画面，他们的名字依次是彼得（PETER）、派（PAY）、依各（EGON）、威斯顿（WINSTON）和鲁伊斯（LOUIS）等五名。游戏时需要选两名角色出场。方法是按方向键选定，按A键启用，随即进入游戏画面。

（2）游戏特点

本节目的游戏方法与其他战斗类节目有所不同，主要有以下特点：

①出场的角色虽然是两名，但只使用一个操纵器（主操纵器）控制。

②两名出场的角色中，一为主（主角）；一为从（副角）。而两者之间似乎存在着无形的拉力，当主角行动时，副角就自动跟随，但当两者相隔的距离较近，副角就不随主角而活动。此外，当主角处于攻击状态时，副角也不随主角活动，此时两名角色之间的距离可以拉得很长，当主角停止攻击后，副角又立刻被拉回到主角的身边。主角与副角之间的配合关系十分有趣。

③两名角色可以单独对敌攻击，也可以共同对敌攻击。

④五名可选择的角色的形象虽然各不相同，但不论选派那两名出场，其对敌攻击方式都是一样的。他们的攻击方式是主角发射火焰束；副角使用弹性锤。对敌攻击时，若只是单独一种武器击中敌人时，则只能阻止敌人前进；而只有两种武器同时击中敌人时，方能打倒对手或敌目标。这就要求攻击时将两名角色的位置和方向操纵得恰到好处。另外，与敌对阵时，只是主角怕敌方攻击；而副角对敌方的攻击则毫不在乎，因此只要操纵主角避开敌方的攻击就可保安全。

⑤游戏画面都是俯视形式，角色只在地上活动，无跳跃动作。游戏的场景是迷宫形式，但关键部位有方向指示。敌人的数量都是一定的，必须将出现的敌人全部消灭后，才能继续前进。

(3) 按键操作

用方向键操纵主角的行动；按A键使主角攻击；按B键使副角攻击；按暂停键可显示得分和剩余的游戏次数。

(4) 节目评价

本节目在主、副角配合方面的设计非常微妙，但因此增加了操作时的复杂性，使战斗节奏不够流畅。只适合于喜欢运智和极有耐心的人游玩。

36.《**唐老鸭**》(DUCKTALES)

这是一部可与《松鼠大作战》相比美的童话类节目，出版于1990年，容量256K，单人玩模式。

(1) 故事内容简介

故事说的是唐老鸭的一些亲戚孩子到外面去寻找宝石矿藏，却长久未归，也无音讯。于是，唐老鸭亲自登程，外出寻访。它历经亚马逊河、川夕伐尼亚大陆、非洲矿山、喜马拉雅山等，最后登上月球。一路上，它找到并救出了被困的孩子，寻到了希有的宝藏，并最终将坏蛋驾驶的“不明飞行物”炸毁。

(2) 按键操作

①A键：跳跃。

②连续按A键（或按连动A键）再加左键或右键，可击打物体。

③同时按A、B、下键，可伸出木杖跳跃或向下击打目标。

④方向键：操纵主角行动。

(3) 游戏标志

击打画面中出现的皮包、敌目标和某些特定的物体，可出现多种标志：

①草莓形大黄果：获得后奖一万元。

②草莓形小黄果：获得后奖两千元。

③草莓形大红果：获得后奖十万元。

④榄形果：增加能量（HP）。

⑤头盔：增加能量。

⑥红色小人形：增加一次游戏机会。

⑦M：隐身无敌，但使用有时限。

(4) 选关（LAND SELECT）

本节目可任意选关。每一关都可以单独打通，但如果要玩背景基本相同而情节不同的第二轮，就必须将五关依次打通。

选关时使用方向键或选择键都可以，选定后再按启动键。

（5）选游戏难度

标题画面显示时，用方向键或选择键可选 EASY（容易）、NORMAL（普通）和 DIFFICULT（困难）三种不同的游戏难度。

（6）攻关技法详解

第一关（THE AMAZON）亚马逊

唐老鸭从树林中出现，它遇到了猩猩、毒蜂、螯人花和投标怪的阻拦和袭击。向前行不久，就有一个洞口，攀藤下洞后，向左行还有洞，里面可得到宝物；若不向左而向右行可回到地面，但比较难通行。再向右到达挂有很多藤条的地方，沿中间的藤条爬上去，可得到许多宝物。下来后再向右行又有一个洞，下洞向左行可得到 HP 和 1UP。当回到地面后从左端的藤条攀升，到顶端后左行跳过几个柱子和悬台后，就看到天空中出现一架飞机，跳上去抓住飞机后就可以运行到左端下落，前面是一座断桥，要快行通过，以免跌落到桥下。最后从左端的悬藤爬上去，就到了另一层。

在第二层上，首先可以见到一只大鸭子，走过去与它接头，它将问道："YOU WANT A LEFT BACK TO DUCKBURG?"，意思是："你需要一部电梯回到鸭城去吗?"。此时若按 A 键，则可以乘飞机返回本关的入口；若按 B 键则回路不通。当然，也可以不与大鸭接头而直接向右行进，途中有一排尖齿区，要按住下、A、B、右键才能通过。当行至右端时，又出现一幅字幕："PAY $300000 TO PASS THROUGH HERE（付 30 万元通过此处）"。这时，若唐老鸭能付出这笔钱，就可按 A 键，会立刻出现一座升降台，籍此可攀上另一层；若钱不够，可按 B 键。随后可不断打击通道中过来的小妖攒钱，凑够 30 万元后再呼出升降台登上另一层。另一个巧妙的办法是从小妖的头上弹跳起，迅速攀住上方的蔓藤，也可以登上去。从这一层向左行，通过落石区后，再用力

推开两个挡住进路的石块，就到达关底。

关底出现一个跳跃的玩具人，当它跳起后落地时，整个地面都为之震动。因此，唐老鸭不能靠棍杖连续跳跃，而只能在玩具人落下地时，迅速跳到它的头顶上，用杖向下打击一次，如此击中五次后就可将玩具人赶跑，并得到一支红色宝杖。画面上随即显示下列内容：

“THE AMAZON CLEAR（亚马逊已通过）”

“TOTAL ××× MONEY（攒钱总计）”

“LAND ××× MONEY（得到的钱数）”

第二关（TRANSYLVANIA LAND）川夕伐尼亚大陆

本关是一座迷宫。下面向游戏者介绍的“正确的通行路线”及“其他路线的情况”，这将有助于你顺利穿越迷宫，到达本关的终点。

①正确的通行路线：

进宫后先上台阶，就可见到一只小鸭在呼喊：“HELP！HUEY HAS BEEN KIDNAPPED！SAVE HIM PLEASE！（救命！赫利被劫持！请救救它！）”唐老鸭听到呼喊后立刻赶向右方，当遇到吊绳后籍之爬上第二层，然后向右进入一条狭窄的通道。通道中有几只怪鸭，它的身旁放着一个黑色的圆形炸弹，将炸弹击爆就可以炸掉怪鸭。右面尚可见到两道白色的门，里面都藏有幽灵，不可击打白门，以免幽灵跑出来。再向右行，见到绳后又向上攀，就到达第三层。第三层的右面平台上有一个时空隧道口，不要进去，而要从平台下面的花纹隐墙穿过去，又可见到两个隧道口。从左面的道口进去，出来向左行就可到达关底。

②其他路线的情况

a）若从关口的时空隧道进去，可通向一间大屋，再进时空隧道则又转回关口。

b）若从一层不断向右行，就可见到四座门。前三座门内藏有

幽灵；第四道门藏有黄果，击打门边就可以可使黄果跳出来。第四道门的右方有一个缺口，缺口右面还有一道门，里面也是幽灵，所以不要过缺口而可以从缺口处的绳下落，向左经过齿板后进入一间空屋。屋中存放着6个皮包，跳起用杖向下击打皮包，可吃到红果和黄果等宝物。然后进入左方的隧道，则又回到关口。

c)如果从第二层不要向右而是向左，就可以救出小鸭赫利，他告诉唐老鸭说："THANKS UNCLE SCROOGE. GUESS WHAT. THIS HOUSE WAS AN ILLUSION WALL（谢谢，叔叔。据推测，这座房屋是一座迷宫）"。再向左，有多座塑像伫立，无法通过。

d)若不从二层攀绳上第三层而继续向右，右端是一座藏有黄果的门，向右再无通路。

e)如果从三层平台上的第一个隧道进去，就可到达另一个区域。首先乘三辆小车（按A键跳进小车下蹲，等车从缺口下落至适当位置时按A键和左键跳向左方通道）到左端，再沿绳下落至另一层后，又可见到一根向下延伸的绳索，若从此绳下落，则又回到关口；若不从此绳下落而向右行，见绳后下落（右方已不通），则到达上述的六座塑像处，然后只能从右面出去，又回到了第三层平台上的第一隧道处。

f)若从花纹隐墙后的第一隧道（左面）进入，则不能去往关底而是到达有6座塑像处。

由此看来，迷宫的内部结构十分复杂。但不论走到那里，都会碰到有趣的事情或得到宝物。游戏者可根据自己的兴趣在迷宫中畅游一番。

③关底

从花纹隐墙后的右面隧道进去，出来后再向左走，就是关底。那是一个空荡荡的大房间，里面有一只阔嘴鸟在飞翔，它在空中飞几圈后，就向下扑向唐老鸭，因此要预先躲开，并趁阔嘴鸟落

地时，跳到它头顶上用杖向下击打一次，再立刻跳开躲避阔嘴鸟吐出的三束电光。就这样一次次地打击，当阔嘴鸟被击中五次后就逃之夭夭。唐老鸭又得到了一颗大钻石。

第三关（AFRICAN MINES）非洲矿山

唐老鸭来到矿山后，发现大门紧锁，它就过去问站在门口的一只小鸭，那小鸭告诉它说：“YOU'LL NEED A KEY TO GET IN. IT'S IN TRANSYLVANIA.（你需要有钥匙才能进入矿山。这把钥匙藏在川夕伐尼亚。）”。小鸭话毕，画面即自动转回到第二关的起点。但是偌大的迷宫，钥匙到底藏在那里呢？何况迷宫已全部搜索过。并没有发现钥匙啊！这就是节目设计的奥妙之处。原来，在第二关起点的左面平台上有一个时空隧道，当初次来到第二关时，这个隧道是不通的。但这次再试试，却居然可以从隧道进入到一个房间内，那里面放着一个大皮包，将皮包打开后，一把很大的钥匙赫然在目。就是它！拿到这把钥匙后就可以进入矿山了。

矿山内部分布着很多层矿井，各层之间有铁链相通。唐老鸭逐层搜索，发现了许多有趣的事情：

第一层：铁链右面的通道终端是两只皮箱，里面藏有水果。

第二层：铁链右面的通道的终端是一个扔苹果的家伙，唐老鸭尽力去接他扔出的黄果，就可以得奖励分。铁链的左面是不通的。

第三层：右面不通。向左行又有一条通往下层的铁链，铁链的左面看似不通，但如果从碰出的皮包跳到上面去，可以向左走到达一个空洞处。空洞中有藏着小人形的皮包。当你的游戏机会不多时，可以到这里来补充。然后再返回到铁链处，顺铁链下落到第四层。

第四层：左方不通，只能向右，那就是越过很多平台。有的平台之间的距离较宽，需要从水中跳出的青蛙身上用杖点一下，才

能跳过去。向右到终端时，又见一根铁链。铁链的右面又出现开电梯的鸭子，向右再无通路。若不打算乘电梯回到关口去，那就径直沿铁链下落，到达第五层。

第五层：右方不通，向左行。中途要搭乘一辆矿车前进，当车行驶到缺口处时，要及时按 A 键跳出；为操作方便，也可以提前下车，可避免不慎而随车跌落。过缺口后向左行进到终端，再推开四个重叠的挡块后，就可以顺铁链下到第六层。

第六层：左面不通，向右行。遇到一只小鸭，它告诉唐老鸭说："USE THE SEESAW, UNCLE SCROORE.（利用跷板，叔叔）"。唐老鸭向四周看，就在小鸭的右方，果然有一个跷板机构。唐老鸭跳上去以后，就被弹向左方，一直越过三座平台后方才落下来。继续向左到终端后爬铁链到顶，又改为左行，就达关底。

关底：只见一只金色的球在一条窄道中滚动，不可被它撞着，以免损失能量。当金色球滚动至窄道的凹处时，就显现出一个大鼻子的坏家伙。这时，迅速跳起杖击他的头顶，击中五次后，坏家伙就逃走了。唐老鸭又得到了一颗更大的钻石。

第四关（THE HIMALAYAS）喜马拉雅山

到处是冰雪的天地。

唐老鸭先来到一座山头。山中有很多山洞，各层山洞之间有的有绳索相通；有的却没有；而且有的洞只能下去，却无法再向上返回。因此，若不仔细辨别，很易迷失方向。

从山头进入山洞可以有两个通道口。一个是暴露的（称 A 洞口）；另一个是隐蔽的（B 洞口）。但最终都可以抵达关底。

①从 B 洞口进入后的情况

B 洞口是从山头向右行，越过有吊绳的缺口，一直到右端的一处积雪凹陷的地方，跳进去就是 B 洞。洞中分两层，第一层只有两个藏红、黄水果的皮包。从第一层的绳索下落，就到第二层。第二层的右端是电梯管理员；左面有较长的通道。通道的地面上布

满着很滑的冰层，行走时务必谨慎，以防失足跌进深渊。从通道向左行不久，可见到一根通向上方的绳索。若不攀绳上升而继续左行，到尽头处可得到黄果和头盔；若攀绳上升，可到达山顶上的另一个区域，再向右小心地通过活动台和悬台后，就达关底。

②从 A 洞口进入后的情况

从山顶的吊绳下去，就到 A 洞的第一层。这一层的右面和 B 洞的第二层相通，若不到 B 洞去，可沿绳下到第二层，由此层向左，不久就可遇到一只小鸭，他告诉唐老鸭说："BUBBA'STRAPPED IN THE ICE! PLEASE HELP HIM!（布贝被困陷在冰雪中，请救救它!）"唐老鸭听后立刻向左奔去，很快来到通道的尽头，果然见到小鸭布贝被禁锢在一块悬空的冰块中。冰块悬挂得很高，唐老鸭聪明地将地上的红色挡块推到左侧，再从挡块上跳到冰块上，将小鸭救出。小鸭感激地对唐老鸭说："YOU SAVE ME! GOOD! I SHOW YOU SECRET TREAURE.（你救了我！太好了！我要给你秘密的财宝。）"话毕，雪中露出了一只皮包，唐老鸭从中取到了一颗能量珠，也算不虚此行。唐老鸭救出小鸭后，又回到第二层的吊绳处。由此向左，经过一些悬台后，可见到有一根向上的绳索，攀上去就是 B 洞有电梯管理员的地方……由此看来，不论从 A 洞口还是 B 洞口进去，最后都能到达关底。

③关底

在一间很大的雪窟中，一只巨大的鸭怪在不停地跳跃，雪窟中的雪块也被纷纷震落，小心不要被雪块和雪怪碰着。当雪怪跳起后又落下时，迅速杖击其头部，也是击中五次就得胜。唐老鸭又获得了一个黄金做的小佛像。

第五关（THE MOON）月球

唐老鸭不辞辛劳地登上月球，它的目的一是为了收集一批秘密的财富；二是为了炸毁一艘威胁地球的"不明飞行物（U. F.

O)”。

月球上分隔成很多层和很多隔间，其结构也带有迷宫的形式。下面只列出达到上述两项目的的行进路线，其他末涉及的区域也很新奇有趣，请游戏者自己探索。

①秘密财富所在地

从月球外进入月球的第一层后，向右行进见吊绳后就沿绳一直向上爬，越过第二、三层后就到达月球的外沿。然后向右进入宇宙空间，就可以得到秘密财宝(GIDDEN PREASURE)—钻石。

②取得进入不明飞行物的钥匙

从月球外进入月球的第一层后，再直接攀上第二层，从第二层向左，见到吊绳后爬上第三层，再左行至终端，就见到一只皮包，内中藏有进入不明飞行物的钥匙。

③取得爆炸控制器

从上述路线取到钥匙后，再折回到第一层的入口处，再右行登上第三层后改为左行，穿过隐墙（看似不通实际上是可以穿越的墙）后到终端就可取得控制器。

只有具备了上述②、③两项条件后，方能炸毁不明飞行物，也就是进入本关的关底。

④挺进关底

要找到关底，需要折回月球外的地面，也就是本关的起点处。然后一直向右行进到终端。这里有一只小鸭，就是它一开始时告诉了唐老鸭关于 U. F. O 的秘密。但当时该处没有其他通路，而当唐老鸭取到钥匙和控制器又再次来到这里时，却会出来一名机器人，它将地面上炸出一个洞口，唐老鸭顺着洞的吊绳下去，又是另外一番境界。首先是一条通向右方的通道。通道中有石块和可以不断引出的敌目标，利用击打石块和敌目标，一定要将能量(HP) 补足，以挺进关底。

从通道一直走到左端，就是一间光线灰暗的地下室，这里就

是关底。暗屋中，一只巨大的灰色老鼠在窜动。由于它窜动跳跃都很敏捷，唐老鸭必须机智灵活地与之周旋。打击它的最好方法是从平台向下跳，用杖击它的背部。最终可将鼠精击毙。

至此，五关已全部打通。

当五关依次打通后，游戏画面会自动转换到第三关。若游戏者有兴趣的话，不妨进行第二轮探索。你将见到的场景虽然相同，但敌人却更难对付，特别是关底的敌头目，与第一轮已不相同了。

(7) 节目评价

这部节目的名称不起眼，但当你仔细玩过之后，就感到这是一部佳作。在节目中，唐老鸭的形象极为生动；它那独特的作战方式既灵活又新奇；而迷宫内的景色也常使游戏者“流连忘返”。

37. 《诸葛孔明传》

《诸葛孔明传》于1991年出版，是采用三国志故事为题材的模拟战争类节目，容量256K，单人玩模式。

(1) 节目内容

游戏节目的内容主要是表现刘备率领关羽、张飞以及在游戏中途登场的军师诸葛亮，进行平定乱世、统一中国的战争。乘乱世做尽坏事的袁术和野心勃勃要称霸天下的曹操等都会在游戏中出现。整个游戏中登场人物总共有二百多。

在游戏中，有大量的军队双方交战。当将领麾下的兵员减少时，攻击力就会相继减弱，因此不运用高明的战术是很难有取胜机会的。双方参加战斗的大将、武将以及各将手下的兵士都列成表格，一目了然，连大将的画像也被显示了出来。

(2) 战斗指令

战斗指令共有七个。

①攻击：指定对手作攻击，想削弱特定部队兵力时使用。

②策略：有军师时就可以使用。利用策略，就可使敌军受损

或是恢复我军军力。

③兵器：手上使用的武器。

④退阵：从前线退下来，否则就会受到追击。

⑤武将：观察敌军战力时使用。

⑥防御：执行防守，适合于兵力及攻击力较弱的武将用。

⑦总攻击：全军出动全面交战，直到某一方的军力完全被消灭时才结束，一战分胜负。

（3）韬略

利用地形使敌军受创，同时将投降士兵补充我军的韬略，如火计、水计、落石计、复原军力、特殊韬略等。

（4）布阵

有五个部队展开的战阵。如鹤翼阵：像鸟翼一样的阵形，全体武将出动，缺点是守备力降低。锋矢阵：形成一个箭头作冲刺的阵形，有攻有守，缺点是两翼武将的攻击力降低。背水阵：攻击力激增一倍，有利于提高士气，给敌人以迎头痛击，但防御力就减低到一半。

（5）节目特点

《诸葛孔明传》是一个模拟战争的游戏，敌我双方共有二百多名武将，需通过布阵迎敌，十分深奥。但此节目日文对话较多，玩起来不太方便。

38.《**小魔女皮皮**》

这是一部单人玩的战斗类节目，容量256K。

（1）故事梗概

故事发生在1999年，皮皮的女主人丽丽忽然被一群来自外太空的生物所追逐，在走投无路的时候，她被迫放出皮皮来解救自己。但同时，皮皮也被外太空的超级女巫师玛莉娜发现了，玛莉娜早就想把皮皮抓起来，通过自己新研制出来的能量转换器把皮

皮的魔力转归自己所有。但是由于巫师手下人的疏忽，小魔女皮皮逃跑了，可她的女主人丽丽还被巫师关押着。为了救出丽丽，皮皮决心重入魔窟，并铲除邪恶的玛莉娜巫师。

玛莉娜为了阻止皮皮的行动，在路上设置了五道关卡，这些关卡包括了上天、下水和雪天等等，皮皮的战斗历程困难重重，可是小魔女毫不畏惧地踏上了征途。

（2）皮皮的魔法

小魔女皮皮拥有六种魔法。当游戏启动时或游戏过程中按暂停键，就显示六种魔法的选择表，表上有六种魔法的名称，用方向键移动光标选择所需要的魔法，再按启动键进入游戏。六种魔法的名称和功效如下：

①NORMAL：常规火炮。游戏一开始时，皮皮就拥有这种武器，使用时（按B键），射出成串的火球。

②FIRE：火焰术。选择此种魔法后按B键时，皮皮变成一只火鸟。火光一闪之后，可将敌头目之外的敌人全部消灭。但使用时将消耗四格生命值，故不到万不得已时不可动用此种魔法。

③FREEZE：冰冻弹。射中敌人后可使之暂时被冻住而不能活动，就可乘机攻击或避过敌人的袭击。

④BALL：反弹球。射出后碰到物体又会反弹，对付一些不能直接攻击到的敌人很管用。

⑤SHIELD：屏蔽盾。使用时会放出一道电光墙将敌人挡住，为皮皮脱离险境争取时间。但屏蔽墙存在的时间是有限制的。

⑥BROOM：飞扫帚。使用时出现一把扫帚，皮皮跳上去后，按住B键并配合使用方向键，皮皮就可以乘扫帚飞行。这是一种极有用的法术，可帮助皮皮飞越高墙和刀丛难关。

攻关过程中，当选用①、②、③、④、⑤、⑥项时，若按一下B键，都是发射常规火球。若要施展六项魔法中的任何一种，需先按住单动B键不放，至指导栏中亮出四个红灯，并显示出

"GO"字样时松开 B 键，法术就起作用了。

（3）按键操作

A 键：跳跃。跳跃的高度以按键的时间长短而定。

B 键：发射常规火弹或使用魔法。

上键：上扶梯。

下键：下梯、下蹲。

方向键：操纵主角行动或在空中飞行。

暂停键：显示魔法项目表。

（4）游戏标志

①大南瓜：吃到后可加满生命值。

②小南瓜：吃到后增加一格生命值。

③人头像：吃到后增加一次游戏机会。

（5）攻关技法详解

本节目一共五关。

第一关 机械城

这一关遇到的都是机械制成的敌角色。首先出来的是三个弹跳的机器人，用常规火弹就可以将它们干掉，随后是凹坑中的机器人，用常规弹打不着它，必须使用反弹球。再向前行可看到下方有两个机器人，如果直接跳下去，很容易被它们打倒，可驾扫帚从它们的头上飞过去。这段期间还将遭到飞虫和爬虫的袭击，要将它们消灭掉，以免它们纠缠不休。

在接近关底前要经过四个喷火管，对其中的第二个只能硬闯才能过去。关底是一个敌方的骑士，他能变成一条很长的火龙向主角撞来，趁他又变回人形时猛烈攻击，可轻易将他消灭。

第二关 冰雪天地

主角来到被女巫施展魔法而造成的冰雪天地。这里的地面相当滑，如果行动时停不住的话，可以按连发 A 键。

在雪地的第二层中，有一个来回移动的绞刀架，这是打不掉

的，只能蹲下躲避，然后俟机冲过去。跳往第三层之前先准备好强力火弹，这样在跳下去后就可以一下子将长颈鹿打掉。

雪地的深层中有一条火球活动带，躲开火球后打掉长颈鹿，然后就可以吃到大南瓜和人头像了。

关底是弹子组合的机器人，他会变成三串弹子来攻击皮皮，其中有两串的攻击方向是固定的，而另一串则具有追踪功能，要注意防避。当机器人重新组合时，便可以对它实施攻击。

第三关 魔水世界

进入魔水世界时，生命值将自动增加五格，以为水下活动时提供必要的氧气，它将随着时间而自动减少，当只剩下一格时，就发出报警声。因此在水下的战斗要速战速决；并及时将头伸出透气处以补足氧气。

本关中有钉子阵和齿轮机器等，利用好扫帚飞行，就可以顺利通过。地上还有一些伸缩鱼，只要不被它的头碰着就不要紧。

关底是一个潜艇机器人，它在水下变成潜艇时向外发射三颗定向导弹，运行的速度很快，要尽量提前跳开躲避。当它变形成机器人时，抓紧时机攻击。

第四关 高空战斗

为了消灭远在外太空的女巫玛莉娜，皮皮进入了空间通道。这里是检验游戏者运用扫帚技能的艰难地段。

进入通道中不久，就遇到两条支路，左边的那条是死路；要从右路走。随后又遇两条支路，这次要从左路走。途中遇到的敌角色有长颈怪、球形机器人和回力刀手等。

关底的头目是一只机器鹰，能发射跟踪导弹。它的要害部位是机头上的亮点，最好是驾扫帚飞起来攻击。

第五关 决战

皮皮进入了玛莉娜的太空船。要先打掉她手下的两个小魔王后，才能与她决战。第一个小魔王是玛莉娜的女徒依莲，她会放

出三路跟踪弹，并且用提脚挡住皮皮的攻击。最好用屏蔽盾来对付她，使她炸开而变成 4 个魔球，魔球又拼成了一个假皮皮，既会发魔弹又会隐身，真是神通广大。但只要抓住她忽左忽右现身的规律，就可以将她消灭。

随着阵阵警报的响声，巨大的女巫出现了，她施放巨大的红色火球来攻击主角，要小心躲避。对女巫的攻击点应是她身上闪亮的那颗魔法珠……当魔法珠再次回到女巫的头上时，这邪恶的魔头也就彻底完蛋了。

（6）节目评价

这是一个很有趣味的游戏节目。小魔女的形象顽皮可爱，她施放的魔法更是五彩缤纷，但游戏难度稍大。

39.《**无赖战士**》(BURAL FIGHTER）

这是一部单人玩的战斗类节目，容量为 128K。节目内容描述一名地球勇士，只身闯入外星空间，与企图侵占地球的外星人展开一场激战。

（1）游戏方法

①本节目有三种难度供选择：

LEVEL EAGLE—鹰级；

LEVEL ALBATROSS—信天翁级；

LEVEL ACE—王牌飞行员级（最高级）

②按键操作

A 键：使用特殊武器；

B 键：射击；

方向键：操纵主角行动。

③屏幕下方指导栏中的内容：

第一行左面的数字为战斗得分。

第一行中间的数字为最高得分。

第一行右面是生命标志，其后面的数字是生命数。

下面一行是主角拥有的武器装备说明。这些装备在获得宝物标志后就可得到。

（2）装备介绍

攻关时，常见一些四球飞行物出现，击中后变成圆形字母，捕获字母便可得到相应的装备。各字母代表的含义如下：

L（LASER）：代表激光枪。当获得4个以下“L标志”时，可向正前方射出激光；获5个以上9个以下时，可向前后两个方向射出激光；获10个以上时，可向前后上下4个方向发射激光。

M（MISSILE）：代表导弹。其发射的方向和获得标志数量之间的关系与激光枪相同。

R（RING）：光环枪。获得4个以下标志时，可向前方发射光环；获得5个至9个时，可向前方并排射出两道光环；获得10个以上时，可向前方射出三道光环，同时还向后方射出一道光环。

S（SPEED）：代表速度。获得后使射出的子弹速度加快。

EXTRA：在画面的左下角有EXTRA字样，代表特殊武器，其后面的蓝色带表示特殊武器的能量。当在战斗中消灭敌人后，有时会出现小火球，这是能源，可增加主角的攻击力。每获得4个就可增加一发特殊武器的弹药。特殊武器的杀伤力巨大，使用一发就可使出现的敌人全部被消灭。

棱形镖：获得后出现棱形镖环绕主角旋转，既可保护自己也可以杀伤敌人。

（3）选关密码

在标题画面显示时，选PASSWORD，即进入选关画面。画面上有一圈英文字母，用上键或下键可以选字母，再按A键取出，以四个字母组成一组选关密码。为更改选错的字母，可以按B键。

三种难度等级的选关密码如下：

①LEVEL EAGLE（鹰级）

第二关：BALL；

第三关：CAMP；

第四关：DOLL；

第五关：EDEN；

第六关：FACE；

第七关：GAME。

②LEVEL ALBATROSS（信天翁级）

第二关：GEAD；

第三关：JEEP；

第四关：KIMP；

第五关：TIME；

第六关：MITE；

第七关：NITE。

③LEVEL ACE（王牌飞行员级）

第二关：PATM；

第三关：FALL；

第四关：IDEA；

第五关：PLAN；

第六关：MONK；

第七关：IDOL；

本节目除具有选关密码之外，尚可以无限次接关。

（4）各关战斗过程

第一关 基地

基地内有各种炮台、障碍和一些形状怪异的飞行物。主角在攻击中要注意到各个方向的敌人和成排的飞行物，它们虽然数量众多，但还不难应付。随后遇到一种高速聚盘，它刚出现时似乎很平常，但过了一会儿，聚盘的飞行速度越来越快。因此要在聚盘刚出现而还未加速时，绕到它的右面去向中间的圆球处射击，尽

快将聚盘击毁。

关底的头目是一个三眼怪物。它的弱点就是那三只眼睛。主角只要灵活腾挪，绕着怪物走，伺机射击它的眼睛。当将怪物的三只眼睛打瞎后，战斗就胜利了。

第二关 蛇洞

刚进关就遇到鱼状怪物的攻击，接着出现一些旋转体。这一关的难度比第一关有所增大。

关底是一条蛇，由三节构成，节与节之间的连接处是蛇的弱点，要攻击这些部位，将蛇打成三段，再逐个击杀。此外，蛇的出没是有一定规律的，注意观察，看准了再攻击。

第三关 星际空间站

星际空间站由许多结构相同的建筑物构成，勇士无论向那个方向飞行，所见到的空间站都是一样的，似乎到了无边无迹的海洋中，找不到出路。勇士在飞行中，常遇到飞行器的攻击，但数量少，并不可怕。要找到关底的头目，只要认定一个方向飞行，总可以达到目的。可以这样试试：先一直向右飞行，飞行一定的时间后再转弯向上飞，十有八九就能到达关底。

关底装设着一座多管炮台，共有 12 个炮口，要一一击毁才能过关。在这里使用光环武器攻击很有效，特别是对付中间的两个炮管。

第四关 隧道

隧道中的各个部位都安装着炮台，向各个方向射击，还有一些鱼形飞行物在空中拦截。这一关地形虽很复杂，但遇到的敌人都是前几关中出现过的，对付它们已经有经验，攻过去是不难的。

关底的头目是一个可怕的骷髅，口中能射出子弹。骷髅弱点是口部，要从下方的有利位置向它的口部猛烈射击，消灭这个怪物。

第五关 基地

敌方的这个基地内，防守极为严密，处处都有敌人伏击。在这一关中有两个棱形宝物，要设法取得，这是突破敌人包围的有力武器。在过真空地带时，主角突然失去控制，会自动地越飞越快，此时需要游戏者精心操纵，若不小心撞着敌方的飞行物，就会粉身碎骨。显然，为安全通过真空地带，配备棱形镖是最好不过的了。

关底装设着敌方的一座重炮，并列出两个炮管，不断地射出重型炮弹。主角要趁炮弹发射的停顿间隙进攻，当击中炮台几次后，就可将其摧毁。

以后还有几关，游戏者不妨自己试试身手。

40. 《SD 总决战》

这是一部科幻类战斗节目，容量 256K，单人玩模式。

（1）故事简介

SD 星球的小公主正在草地上与小机器人玩耍，突然飞来了恶星派出的飞碟，将小公主抓走了。小机器人赶忙去报告了国王，国王心急如焚，火速派出 8 名勇士出发救援，最后消灭了魔头，救回了小公主。

（2）选关

选关画面中共有八个圆圈，内中的数字即代表某号勇士，也相当于某一关。用方向键移动方框套住欲选的圆圈，再同时按 A、B 键，就进入选定的游戏画面。

（3）按键操作

A 键：跳跃；

B 键：攻击；

方向键：操纵勇士行动、卧倒和上、下扶梯。

（4）宝物介绍

红心：获得后可增强攻击力，获得两个时攻击力最强；再获

得后可加快子弹的射击速度。

馒头：增加生命值。

水果：使敌力全灭。

罐头：使勇士变成蓝色，用扇子对敌攻击。

叹号：使勇士无敌。

眼镜：使勇士无敌。

圆球：使勇士攻击力降至最低状态。

锁孔：使勇士攻击力丧失。

双锁孔：使勇士攻击力降低一级。

(5) 主要敌角色

猫王：有一对大的绿眼睛，动作敏捷，像鬼魂那样缠住勇士。勇士要不停地跳跃躲避，以免被猫王粘住。

飞行怪：停在空中并不断地飞行攻击，周围有两个铁球环绕，形成保护圈，还能平行射出两行子弹。

牛头怪：长着一对弯弯的长角，有隐身术，时隐时现并不断变换位置，使人捉摸不定，出奇不意地现身攻击勇士。

铠甲武士：动作奇快，迅速冲撞勇士，并挥剑攻击；还会变色，一旦变红时就发射子弹。

狮怪：懒洋洋地躺在床上，漫不经心地投出红色小棒攻击勇士，却令勇士难以招架。

机器人：全身盔甲，身体可分离出来攻向勇士，当它的身体被击毁后，头部还能飞起来攻击。

牛魔王：脚下装有轮子，突然快速冲向勇士，牛头射出弧光，口中吐出子弹，勇士卧倒可躲避子弹的攻击。

三眼怪：身材矮小，有一双像翅膀似的手，样子怪异，它的手能打人，且不断射出子弹，动作很灵活，是一个不易对付的敌人。

(6) 攻关技法详解

第一关 市郊

一号勇士接到命令后，骑飞行摩托驶向太空，来到一座高楼下。敌人闻风而动，群起围攻。其中有一种生着红色胡子的敌人，消灭它可增强勇士的攻击能力。天上有猪头怪飞来飞去，在一些断口处有敌人把守，切不可被打落到断口中。

勇士在战斗中不断消灭敌人，获取宝物，攻击力越来越强，直至可以射击。

当攻击到一处堆集货物的地方时，就是关底，猫王出现。这是一只机器猫，击毁后就通过第一关。

第二关 荒野

2号勇士接到命令后背上喷气机具飞向太空，来到一个荒凉的星球上。首先遇上会射击的机器人，消灭它后，勇士就夺得了武器。

从深沟的平台上跳过去，就来到一座建筑物内，消灭守敌后，就取得了“!”标志，使主角处于无敌状态，然后向大楼深处挺进，当来到有断口处时，从停在空中的怪物背上跳过去。再强行闯过敌方的防守后，就达关底。关底是一个飞行怪。勇士要退居到房屋的平台上，用跳跃躲避飞行怪射来的子弹，同时猛烈进行还击，直到将飞行怪射击至闪光发红而消灭。

第三关 地道

3号勇士来到“S”形地道，在地道的每个拐弯处都有敌人把守。消灭了第一个拐弯处的敌人后，就可以使勇士具有了射击能力，然后一路冲杀向前，当到达有两条龙的地方时，要先将下方的机器人摧毁，再消灭两条龙。在与龙搏斗时小心它冲下来用尾巴砸人。消灭了龙后就从右端跳下，前方布满尖刺，有五个怪物挡路，只要消灭了其中的一个，其余的也就消失。最后从两边都有尖刺的道口跳下去，就是关底。

关底潜伏着牛头怪。勇士要以静制动，当牛头怪隐身时，不

要乱动以静观其变，一待牛头怪现身时就迅速攻击，击中几次后就可获胜。

第四关 动力带区

4号勇士来到一座钢铁建筑物内，先消灭两个红色怪物，以获得射击的能力。建筑物内钢铁通道的下面几乎全是动力带。通道的上方有多个通风口，敌人往往从口中跳出来，行进时要小心。越往前走，通道越狭窄，必要时需要卧倒在动力带上，随着动力带向前去。

通过悬空的动力带是这一关的难点。由于悬空动力带的运行方向不同，上面还有敌人把守，不小心就会摔下去而丧命。通过时要注意动力带的运行方向，并在适当的位置跳跃。随后再经过一段较长的动力带区后，就到关底的密室。

密室中，上方布满了尖刀，勇士跳跃时碰到尖刀就会损失生命值；下方是两条动力带，由密室中的铠甲武士控制运行，战斗的环境对勇士极为不利，必须用心应付。

第五关 楼层

5号勇士来到一处装饰得很漂亮的地方，这里的通道自上而下呈S形，入口处有四个魔女把守，层层楼梯上还有其他敌人。勇士夺取宝物后，可变成黑衣红眼发射小棒的武士。楼层中有一些长尾怪，不断地旋转向主角攻击，最为讨厌，要尽快摆脱它。

再向下进入曲折的地下通道，这里有飞起的猪头怪，击杀它可补充生命值。而再向前击杀通道口的两个怪物后，切不可取那转换出的宝物，否则将使主角失去攻击力。

关底是一只狮怪，要注意躲避它掷出的红色小棒，再俟机将之击毙。

第六关 钢架

6号勇士来到一座钢架上，将入口处的三个怪物消灭后，从右边的缺口跳下去（左面缺口不通）。遇到戴白色头盔的敌人时，要

消灭它们以补充生命值。至一拐弯处时，杀死能变化红色方块的敌人，可获得射击能力。勇士再向前攻，忽然落入一条深沟，深沟的四周都是墙壁，跳起来向墙壁射击，可发现平台。从平台上就可以跳出去，然后到达关底。

关底有一个机器人，对准它的头部攻击，就可将之摧毁。

第七关 坟地

7 号勇士来到一处阴森森的坟地，这时正是夜晚，天空中偶而划过几道闪电，更增加了恐怖的气氛。坟地中首先跳出两个怪物，将它们消灭后可使攻击能力达到最佳状态。然后经过一个铁栏，进入一座楼内。从这里又要用射击的方法打出隐藏的平台，再从平台跳到楼上去。楼上有四个怪物，消灭它们后可补充生命值。随后打通右面的砖墙跳下去。在低矮的通道中有一个怪物来回巡逻，它身上带有能使勇士失去攻击力的宝物，所以要等其走出通道后再将之击毙，然后从它身上跳过去。

接着又遇到几条深沟，要小心地跳过去。然后过一铁栏后，又进入一个室内，以射击找出墙上的平台，先打出三个，再从第三个平台起跳，打出另外的两个平台，最后来到一堵高墙前，又要依次打出五个平台来，才能接近用砖墙堵住的出口。打开出口后跳下去，落在一块空地上。空地上立刻就有怪物出现，消灭后可获得水果宝物，使敌力全灭并增加六格生命值。

关底有一个脚上装有滑轮的牛魔王，擅长快速冲撞，停下时还发出一道弧光，是一个很凶狠的敌头目，必须认真对付。

第八关 大厅

8 号勇士来到一座大厅前，入口处的两边各有一个怪物把守，消灭这两个怪物后便可以获得射击能力。大厅的蓝色石板很滑，但有时却又粘脚，勇士前进时步履艰难，敌人也乘机缠斗。其中有一种红色怪物，击杀它可获取增强攻击力的宝物。本关中还有一种隐身怪，要趁其现身时猛烈攻击。长脖子的怪物有两次生命，被

打死一次后，它的上半身还是活的，需再次攻击才能消灭它。

在这之后，要过一条曲折复杂的通道，通道的每一层都有敌人把守。最后来到通道的交汇处，这里的右上角有一个怪物，一定要将它消灭，以补充生命值，准备到关底与魔头决斗。

关底的魔头是一个长着三只眼睛的怪物，一双手臂向上翘，一付凶神恶煞的样子，是一个特别难斗的敌人。将它消灭后，就取得了最后的胜利。

41、**《王子大冒险》（香蕉王子）**

这是一部传奇性的战斗节目，容量 256K，单人玩模式。

（1）香蕉王国的故事

在一个种有很多香蕉的地方，这里被称为“香蕉王国”，王国中有一位王子，被称为“香蕉王子”。有一天，香蕉王子正与一位长老在谈话，突然从空中飞来一只怪鸟，将长老花费了三年心血养育而成的硕大香蕉抢走了。老人痛苦流涕，悲不欲生。王子目睹这一事件的经过，他一面安慰老者；一面下决心要去找回那只被盗走的宝贵香蕉。王子的冒险经历就此开始。

（2）按键操作

A 键：单动键高跳；连动键低跳。

B 键：用刀和其他多种武器攻击。

下键：贴伏地面。

下键＋A 键＋左或右键：贴地穿越窄道。

上键：进门，爬梯，跳跃中抓住扶梯。

下键＋B 键：主角可竖起一颗树并爬上去；若需收起树下来，可按下、A 键。

先按下键再按 A 键：从某些台子上向下跳落。

（3）游戏标志

鸡腿：吃到后可使树身加长。

带翅膀的精灵：短时间内无敌，此时主角的身体闪亮。

花朵：可延长攻关的时间限制。

银环：散布在各处，要尽可能收集，以当作钱币使用。

宝箱：打开后可获得内藏的宝物。

飞鸽：获得后可得到长老的相助。长老跟随着主角前进。按上键片刻，再按下键，长老就围绕着主角身体旋转，可用于打击敌人、开启宝箱和收集银环等。长老旋转一段时间后，因头晕（头顶冒出金星）而必须休息片刻，复元后方能继续工作。

（4）选关用的香蕉密码

本节目一共有七大关，每一大关尚分为三小关。每一小关都有选关密码。详见本节的“游戏节目密码”部分。

选关的操作方法：标题画面时按启动键，即出现另一幅画面，画面中有两道门。若不选关，则用方向键操纵主角到START（开始）字样的门口，再按上键或A键进门，就可到1－1关；如用密码选关，则进PASS（密码）字样的门，就看到密码选择画面。画面中有八只香蕉，按上或下键可使箭头指着的香蕉变化；按左或右键可移动箭头。密码全部设定后按启动键或A键。

不论进“START门”还是“PASS门”，都显示五大关的分布图；当攻克第五关后，方又显示第六大关。

（5）丰富多彩的游艺大楼

当通过每大关的第一小关后，就可以进入游戏大楼。大楼内设有“打炮游戏”、“购物中心”、“掷骰子游戏”三项内容。分别介绍如下：

a）打炮游戏（第一门内）

进入大楼的第一座门内，就可以玩这项游戏。每玩一次需要付30个银环。当你按A键后，主角就被装进一个炮筒，炮手点火后，主角就被打上空中，然后进入一个有地图的画面。画面的右下角有一个骰子在闪动，按A键可使骰子停住，这时显示的点数

就是允许主角在地图上行进的站数（用方向键操纵行进）。地图上的每一站都有标记，功用不同，共分为三种：第一种是手掌、人头像和香蕉，若最后正好进入这些站，就可进入奖励局。奖励局的画面中有多个按键，按A键就出现一只手，用方向键移动这只手使之停在某一个按键上，再按A就可得到奖品，一共可选三次，然后又回到地图上。第二种为有“PASS”字样的标记。只要进入这些站，游戏就被魔头终止。第三种是标有数字标记的站，当进入这类站后，魔头就出来与你斗法猜迷。斗法时主角拥有两只筹码（方框中的第二项）；魔头拥有的筹码数（方框中的第一项）即站上所标的数字。魔头提问后，要在10秒内（方框中第三项）用方向键选出画面下方的四种答案之一，然后按A键。若回答正确，则有响铃声，魔头就输掉一只筹码；如果错误就出现破裂声，主角就输掉一只筹码。如果能占先将魔头的筹码都吃掉，主角就就获胜，可以继续走地图；反之则游戏被终止。一般情况下，第一次选答案2，第二次选答案4，均能获胜。

b）购物中心（第二门内）

购物中心有四类商品，有先进的武器和香蕉。武器的性能和标价不是固定的，而是随着攻关的深入发展而提高。例如第1－1关结束后，四种武器的标价依次为10、50、30、60元，若以50元购第二种武器，则为单发炮；当第2－2关结束后，四种标价为240、150、30、130元，若以150元同样购第二种，可得双束激光刀。依次类推。购物的方法：用方向键先选择四类商品中之一，再按A键就显示出选定商品的标价。若不想买，则调箭头指向方框中的第二顶－いいえ（否），再按A键后可另选商品；当欲购买时，则选方框中的第一项－はい（是），然后按A键就可以购买。最后按启动键离开购物中心。

c）掷骰子游戏（第三门内）

一位女郎与你掷骰子赌输赢。赌注每次20元，你拥有的本钱

显示于画面的右上角。游戏方法：画面中的小方框中显示两项文字，若玩游戏，则选第一项一はい（是）；若不玩，则选第二项一いいえ（否），再按启动键退出游戏。当选第一项后，按两次A键，画面中就出现一只在旋转的骰子，小方框中同时显示二种游戏方式，选第一项（おおきい）为正方式，即骰子停止后的点数大于5为游戏者赢，小于6为输；选第二项（ちいちい）为反方式，即点数小于6为赢，大于5为输。用方向键选定方式，然后按A键，旋转的骰子将缓慢停止并显示出点数。若游戏者赢则本钱中加20元；输则扣20元。如果游戏者能掌握规律，可以赢很多钱，用之购买先进的武者是最合适不过的了。

战斗中，当主角进入游戏画面中某些门内时，也可以得到玩上述三种游戏的机会。

（6）可补充生命值的另售商店

从游戏画面中进入某些门内，可见到另售商店，从中花10元钱可买得半只香蕉（香蕉代表生命值）；若20元可买得整只香蕉；花30元买“问号”，可得单发炮，操作方法与上述相同。

（7）跳关与接关

a）跳关：本节目的每一大关中都包含三个小关。如果攻关过程中能找到跳关的门，就可以跳过某些小关。但这类门大多设置在较难到达的位置处。例如在第1－3关中，空中有一座门，门前有两只宝箱，要先使长老打掉宝箱，还需要有加长的树，方能进入那道门。门内有一个跳呼拉圈的女孩，付100元就可以越过关底，直接到达2－1关。

b）接关：攻关失败三次后，就显示“GAME OVER”要在CONTINUE后的数字倒跳至零之前按A键，就可以无限次接关。

（8）香蕉王子的冒险经历

香蕉王子的全部冒险经历反映在攻打七大关的过程中，攻关技法的要点如下：

①第一大关　香蕉城

1－1 关：a）关头的两颗树上就有宝箱，支起树可以取得。b）到第一缺口处先取上平台的一半宝物，再下来经浮台取另一些宝物，至右方平台收齐其他宝物，进门后是零售店，可购武器或香蕉。c）到第二缺口处支树跳向右方平台，进门就出关。

1－2 关：a）窄道中有很多银环，需按下右加 A 键取得；也可以使长老取。平台间夹着的皮包只有长老能取得。b）到达两棵棕榈树中间的一座两层楼台处时，要攀上楼顶，再上空中平台后，从两棵树梢上取得宝物。c）下来后再从右面单层小平台上树顶，可进入空中门玩骰子游戏。d）空中门的右面是一座高楼，从空中门前支树，可跳到楼顶，进门后可玩打炮游戏；楼下门中可加满生命值。e）再向右，是中间隔一道墙的两扇门，进左门选购武器；从右门出来后再向右进，再进门可掷骰子，再向右进门就是 1－3 关。f）为了多收集钱以购买先进武器，可在本关中段“自杀”，反复攻关至收集的银环满足需要为止。

1－3 关：a）进关后从两个小金色炮筒处向上跳，再登右方炮楼，一直向右进。b）本关中有两座拼块搭成的桥，桥上带斜纹的拼块上不可久停，以免坠落（带斜纹块的平台也不安全）。两座桥的中部都有门，但第一门需加长的树方能进入。c）关中还有两座前方似无通路的炮楼，从第一座炮楼上支树上去向右跳，就可落到一个小平台上；从第二座炮楼的左面下落，可玩打炮游戏，若从右面下落，入门就是关底。d）关底是个香蕉怪，先靠近攻击它，待它肚中吐出东西后再后撤，如此反复攻击不难打攻此怪物。

②第二大关　树城

2－1 关：a）通过水域时按 A 键潜游，以方向键操纵潜游方向。当欲从水中跃上陆地时，需先按连动 A 键助跳，再适时按单动 A 键跳上去。b）关中的敌人和宝箱大都在高处或隐蔽处，要尽可能发挥长老的作用。c）从白色和绿色的石台上，按下、A 键可直接

跳落；按A键也可以从下方直接跳上去。d）银环支撑着的花朵上不可久站，但可利用坠落收集银环，再及时按A键可从坠落中跳起。e）两串花之间的门内可玩打炮游戏。

2—2关：情况与2—1关相似，关中的六道门：第一门内可补充生命值；二门内是零售店；三门内是购物中心；四门内可掷骰子；五门内可补充生命值；从第六门出关。

2—3关：a）第一门是购物中心，一定要尽其钱财购得最先进的武器，这对途中行进和打败头目都很重要。b）过花朵排成的桥时，按连动A键跳跃前进，可保安全通过。c）关底是一架古怪的直升机。取胜诀窍：先到左侧将树支起并爬上顶端，以躲避环形波，然后趁直升机从树下飞起时从树顶向下跳，在空中时向飞机砍出一刀，落地后迅速跑到中间位置，从成串的炮弹中间的间隙处躲避两次，再返回左侧支树攻击。由于时间限制，在实施这种攻击方法的过程中，还要设法另外击中直升机2—3次，才能将直升机摧毁。

③第三大关　蕃茄城

3—1关：a）向梯子跳近时，要立刻准确地按上键才能抓住，再按上、下键沿梯上下。b）跳跃时若不慎落入水池中，要尽快脱离。c）过传动带时，预先看清箭头标明的转动方向。

3—2关：进关时主角站在右侧台上，正常的攻关路线是向下，这样途程长且难度大。简捷的方法是跳，即从站立的平台跳上去，再用武器打开左方通道，到中间位置时，按左、下、A键向左滑入竖通道自然下落，下落点的门内是购物中心；进右侧门就到第3—3关。

3—3关：a）进本关之前，一定要购得威力大的武器，最好是双向激光刀（标价150），用它可以同时击中高处和低处的目标，使攻取本关具有基本保证。b）进关后，从梯子的中部可跳到上层，从上层行进难度较小。c）难关是跳过五座扶梯，要点：第一，从

梯子的最下端的右边缘跳出；第二，先击落前方影响跳跃的敌目标；第三，按 A 键跳出后要待抓住梯子后再松开键。d）从右端进门时难免跌落火池中，迅速跳起抓住扶梯，再沿梯上去，进门就是关底。e）关底是一个带尾巴的飞天小妖，不断投下飞虫，这些飞虫只有在其飞动时才能击落。此时若有双向激光刀，只需站在左侧不断攻击就能取胜。

④第四大关　白菜城

4－1 关：a）乘浮盘一直向右渡到第一门飞跳上去，进门可玩骰子游戏。b）乘车从圆木桥上行驶时，要按住连动键 B 键不停地攻击，到桥的右端时连跳两次落到台上，进门就出关。

4－2 关：进关后先向右前进，当跳到流水中的平台上之后，有上、下两条向右的通路。下方的通路很难走，故可从水中的平台支树跃到上层，由此向右行省力很多。到右端后进上层门可打炮。从上层台的左缘自然下落，并迅速按右键可落到下层门的平台上，进门可加满生命值。出门后向下跳，再向左进门便出关。

4－3 关：本关的大部分地段是水域，水域中有很多隔墙，过墙之前要先将墙顶上和墙侧面的敌人干掉。关底是一只水鸭子，在空中和地上飞扑。主角要迅速从中间部位支起树，爬上树用激光刀从两面向水鸭子攻击。

⑤第五大关　罗卜城

5－1 关：关中一座上不见顶的城楼耸立在地面上，主角要从地面贴着墙爬向楼顶。爬行中，主角能自然贴住墙面，只需用方向键控制爬行。城楼的窗口中有敌人伏击，只要不影响爬升，不一定都击毙。当爬到顶楼后就过关。

5－2 关：本关的冒险历程是非常有趣的．主角要利用打炮升空的方法，逐段向上升，以最终到达城楼的顶部。升空过程中要经过一些小炮筒组成的平台，其中金色的可以久停；红色的一站上去就会坍落。打炮的操作方法：先跳上炮筒，再按下键主角就

进入炮身，随即被打上天空，升空过程中还可以用方向键操纵运行的路线。最后登楼顶出关。

5－3关：这一关是在城楼的内部。先从底层向左再向右登上右侧的小平台，再利用右方炮升空，至向上看到左方出现刺板时，登上右方平台。然后从银环很多的平台向左下落到刺板的左侧，这里可补充生命值。再朝上攀登，就到达摆放着四门炮的楼层上。楼层上的四门炮都可以启动，却只有利用右侧的一门炮升空才是正确的。但这门炮也不能将主角一直送上楼顶，而需要在自然升高停止的瞬间，迅速操纵主角向上跳过五个金色的小平台，才能到达楼顶部（本关中的金色平台都不能久站）。到顶后再跳向左面的细高台，由此支树爬上去就达关底。关底是猜迷游戏，敌5我2，很难取胜。若游戏者久攻不下，可使用密码直接进入下一大关。

⑥第六大关　鲸鱼城

6－1关：a）关中都是水域，但有些地段的水面上有平台，从平台上跳跃前进比从水中好走。b）按住连动A键并配合左、右键，可贴水面游动，有利于躲避鱼和水中怪物的袭击。c）水中带刺的圆球不可触，以免受伤。

6－2关：a）仍然是水域，进关后可见到有上、下两道门，进上门比较容易，由此门可到第二段水域。b）第二段水域中有四道门，第一门内可掷骰子；二门内可补充生命值；三门内可打炮；进第四门就出关。

第6－3关：a）前一段陆地上的一些平台，间距较大，中间有刺轮；平台上的敌人也较多，为此，进本关前至少要拥有单向激光刀。b）遇到刺轮堆成的隔墙时，先要将前方的敌人打掉再跳过去，跳起后要有方向键准确掌握落点。c）后一段又见水域，水面上也有平台，但从水中行进遇到的敌人要少得多。d）第二段水域中的第一门内可加足生命值；进第二门就达关底。e）关底是一片汪洋，水中有一座平台，一条巨大的白鲸在水中左右窜动，支树

是无济于事的，因为鲸鱼会将树撞断。只能站在平台上用激光刀攻击，必要时以跳跃和俯伏的方式躲避鲸鱼吐出的炮弹。若以常规战刀对付鱼怪是不可能取胜的。

第七关 辣椒城

7－1关：王子进入辣椒王的王宫，宫中没有道路而只能凭籍墙上的平台、扶梯及一些活动盘跳跃前进。平台上有徒手的尖辣椒兵把守，可从容攻击。当活动盘之间的距离较远时，必须支树跳过去；有时还可从树上直接跳向固定平台。中途有重叠的两座门，进上门可加足生命值。

7－2关：继续向王宫深处挺进。本关的平台由圆辣椒兵把守，它们都有武器，增加了前进的困难。墙面上有一些若明若暗的绿色毒物，不能触及。进攻中若不慎跌落毒物池中，可支树迅速脱离，但生命值受损。

7－3关：这是在王宫中的最后一段行程，跳跃难度最大，战斗途中补充能量非常重要。敌人大都在对面的平台上，因此在出击的同时要跳过去接住宝物，才能补充生命值，只能运用好这项技巧，方能挺进到王宫的终端。当接近终端时可见到四扇门，上门内是武器库；下门内可打炮；左门内可掷骰子；右门内是香蕉店，从这些门内出来后，再向右进门，就要与魔王斗法，敌8我2，胜之更难。关底辣椒王现身，他手持权杖，身着紫色罩衫在空中跳动。他用权杖向下发射两种闪光弹；天空中还不时落下辣椒小妖。打败辣椒王的关键是，必须及时击倒小妖以补充生命值和时间；当获得带翅膀的精灵时（无敌），要抓住这有利时机上树攻击椒王；同时要注意椒王的两手一开一合活动，而只有当他两手张开时，击中他才有效。与椒王的较量是很具有趣味性的，只要你机敏沉着地对付他，终能得胜。

椒王被打攻后，大香蕉也重新回归原主，王子和长老等高兴地聚会庆祝。

（9）节目评价

这部节目在设计和制作上刻意求新，因而在场景、人物动作和游戏的趣味性等方面都达到了较高的水平。

42.《**红十月猎潜艇**》（THE HUNT FOR RED OCTOBER）

这是一部以潜艇作战的游戏节目，由美国任天堂公司于1990年出版，节目容量256K，单人玩模式。

（1）故事梗概

1984年11月12日，一艘苏联的台风级潜水艇在大西洋的百慕大地区短暂露出水面，随后又下沉到深水中，从巨大的排泄物判断，潜艇是遇难了。但没有确切的报告证明，是否有船员获救。

从美、苏两国政府的声明中，都看不出端倪。“红十月”是被追击的，苏联总统声称这是一次演习。

那末，究竟发生了什么事……

（2）武器系统

“红十月”潜艇的武器系统中包括四种武器。

①鱼雷（TORPEDO）：标志代号为“T”，从艇首向前发射，分为A、B、C三个等级，射程逐级加长，当达到C级时鱼雷具有追踪目标的功能。

②导弹（MISILE）：标志代号为“M”，垂直向上发射，也分为A、B、C三个等级。

③ECM遥爆装置：标志代号为“E”，使用这种武器时，可使潜艇附近的敌目标全部爆炸毁灭。

④电子干扰装置：标志代号为“C”，使用这种武器时，潜艇的四周形成电子干扰层，使敌方的武器无法命中。

（3）游戏标志

①鱼雷：以水平方向的形象图案表示，每获得一次标志，可增加10枚鱼雷，并使武器等级增加一级。

②导弹：以斜方向的图案表示，每获得一次，可增加10枚导弹，并增加一个武器等级。

③电波：代表ECM遥爆装置，每获得一次，可增加10个装置。

④黄色方块：代表电子干扰装置，每获得一次，可增加10个装置。

⑤三翅叶片：代表潜艇的动力（POWER），标志代号为“P”，获得后可使动力增加，当潜艇完全失去动力时（此时显示“NO POWER”字样，并有报警声），就不能使用ECM和电子干扰了。

⑥搬手：代表潜艇的装甲（ARMOR），标志代号为“R”，潜艇受到敌方攻击后，装甲逐渐削弱，获得搬手标志后，装甲可得以修复。当装甲完全被破坏后，潜艇就爆炸，表示此次攻关失败。

（4）按键操作

A键：发射鱼雷。

B键：发射导弹。

A+B键：启动ECM遥爆装置。

选择键：使用电子干扰。

方向键：操纵潜艇运行。

（5）作战指示屏

游戏进行时，画面下方显示出一幅潜艇作战指示屏。最左面是雷达图，上面显示潜艇周围水域中的情况，并有红色的标志代号指示；中间的SUBS上方的数字为给定的攻关次数；其下方的TIME为规定的游戏时间，当TIME为零时，潜艇仍可运行，但过关后不能得到奖励；再靠右，上方的数字为攻击得分；下方显示潜艇的装甲（ARMOR）和动力（POWER）数；最右面显示武器系统的等级和拥有量，自上而下依次为鱼雷、导弹、ECM和电子干扰四种。攻关时，必须很好地利用作战指示屏。

（6）节目评价

本节目的游戏特色与《捍卫战士》和《大决战》等很相似，要求用细腻的游戏手法；节目的难度也不低。

43.《**响尾蛇**》（**双蛇城**）（SNAKE）

这是一部由美国 RARE 公司于 1989 年出版的游戏节目，容量 256K，可两人同时玩。

(1) 内容简介

本节目属于冒险类，没有过多的故事情节，内容描述两条名叫BATTLE（红蛇）和 ROLL（紫蛇）的响尾蛇进入了充满欢乐的奇异世界，它们爬山涉水，想尽一切办法吃掉敌人，吃掉敌人越多，信子越长。一路上它们还可以吃到很多果子，吃到的果子越多，尾巴就越长，当尾巴开始闪亮时，说明体重已达到要求，于是可以启动磅称，并使出关口的门打开，就可以去进行另一次新的冒险了。就这样一共需要通过 11 级（LEVEL）激烈的场景；遭遇到各种稀奇古怪的敌人。游戏过程颇为新奇有趣。

(2) 按键操作

A 键：使蛇跳跃，配合使用左、右键，可使蛇灵活地窜动。

B 键：吐出信子（蛇舌）攻击或吃掉敌人；开启暗道的入口盖。

方向键：操纵蛇运动。

(3) 宝物

叉子：使舌头加长，最多至三级。

蛇头：增加一次游戏机会。

时钟：可延长规定的游戏时间。

钥匙：短时间内使蛇的动作速度更快。

箭头：吃掉后将使方向键的控制作用反转，给操作带来不便，要尽量避开。

鱼尾：在第六级（关）必须抓住鱼尾，才能游过瀑布。

(4) 敌人

鲨鱼：水中有鲨鱼，不可使蛇在水中的时间过长，以防鲨鱼出现，此时要速按A键，跳离水面。

大靴子：它会损伤蛇尾，可用舌头连续攻击摧毁。

冰靴：作用和大靴相同，但更难对付。

推土机：必须跳过它，否则会被推落悬崖。

切刀：隐藏在地下固定的位置，要慢慢接近，使刀露出后将之击毁。

铁砧：从高处落下向蛇砸来，一共有三种不同的颜色，作用不相同。

针毯：是一种有毒的植物，发出致命的毒刺，要尽快消除它。

（5）游戏技巧

①要不断吃喇叭口中吐出的彩色水果。吃到黄色的可得300分；本蛇的颜色得200分；其他的颜色100分。吃的彩果越多，蛇尾就越长，当至蛇尾闪光时，就可以上秤使铃响并打开出关口的门。有的彩果会爆炸，吃时要小心。

②每关都有规定的时间（画面的中下方数字）限制，若吃到时钟标志，可延长时间，但以在时间快到时吃为宜。

③场景中可看到一些盖子，跳上去按B键，可将盖子打开，一般情况下都出现宝物；但也可能出现敌人；最幸运的是从洞口进入奖励局（BONUS），里面没有敌人，在限定的时间内可尽情地吃彩果。

④经常需要跳过某些危险的地带，这时除按A键之外，可按方向键使蛇在凌空时灵活地转身，以达到安全降落的目的，这是一项很重要的操作技巧。

⑤跳过敌人，比用舌头攻击得分要多，例如用舌头攻击得500分时，跳过时可得750分。

⑥当两人玩时，可用选择键调“彩格”到2 PLAYER的左面，再按启动键。游戏时，只要有一条蛇达到出关条件就可以，并可

得到 5000 分奖励。

⑦所吃到的彩果，每种颜色只能纪录 15 个分数，再多吃不再计分，因此要吃多种颜色的水果，尤其是黄色的。

⑧当战斗得分每达到 4 万分时，就可增加一次游戏机会（画面下方两侧显示）。每失去一次游戏机会后，按任何键都可以使游戏继续；全部游戏机会失去后，出现“GAME OVER”字样，按启动键可以接关，只限五次。

(6) 节目评价

本节目的设计构思很是新奇，画面色彩斑斓，十分美丽，两条小蛇机智灵活，栩栩如生，唯游戏难度太大。

44.《**圣火列传**》

这是任天堂系列游戏节目中第一个中文版的节目，节目容量 256K，单人玩模式。

(1) 节目主题

故事发生在元朝末年，为推翻元朝的统治，圣火堂少主与元帝之间展开了激烈的争斗，一场惊天动地的武林浩劫由此而起。

(2) 特殊武器和宝物的所在位置

①青虹、白日刀：藏在泰山的两个墓穴里。②干将、莫邪剑：在大洪山的两个小屋里。③天残剑、地缺刀：在长安城外的两个小屋里。④天狼刀：在阴山的某个墓穴内。⑤乌滋：如对天目山下第二间小屋调查 5—7 次后，便可到达湖中的小屋，乌滋就在屋内。⑥朱冥血蛤：在杭州城外东面的井里。⑦化血刀：在第一关杀死斩后便可得到。⑧圣火令：在谢雄身上。⑨圣火箭：在杨杠身上。⑩圣火旗：在少主身上。

(3) 过关法

①第一关：先到汉阳找林钦，得知斩在六盘山上，然后到开封找秋姬，到岳阳找陈娟。补足装备后即到六盘山找斩的总坛决

斗，夺得化血刀。随后到长安找杨杠，到江州找到何丽，同赴汉阳西面的大屋里与剩下的五个教徒决战。取得胜利后便可重整圣火教。

②第二关：先到峨嵋、青城、昆仑山打败三大派，然后进入武当和少林，打败少林后便可当上武林盟主了。

（4）其他要点

①通过迷宫便见到元帝，眼看就要胜利了，不料同伴被内奸下毒害死，好在有朱冥血蛤救了少主的命。在迷宫的出口可找到少主的父亲一圣火教主。

②为了治好教主和养父的病，必须备足10万两银到天目山求医。最后通过迷宫找到元帝并战胜他。

45.《**不动明王传**》（MINWANG）

这是一部战斗类游戏节目，容量256K，单人玩模式。

（1）故事内容

有一个企图统治天下的“黑翁”，他掠走了能够让“三宝荒神”醒过来的珠宝、以及继承了诃梨帝女血统的“小夜”。继承了不动明王血统的“阿秀纳”为了救出小夜，夺回珠宝而勇敢地站了出来，他使用7支刀实现了神圣的誓言，并按照不动明王遗书所传授的咒术和武器，去阻止“三宝荒神”复活。

（2）主角的本领

①跑：挥动7支刀，快速向前跑。

②跳：向上跳或斜向跳。

③爬树：爬上大树或柱子。

④下蹲：可躲开敌人的攻击。

⑤七支刀：是主角阿秀纳随身的武器，刚开始是短剑，以后逐渐变长，直至将分为四段的7支刀一一伸出，就变成威力无比的神剑。

（3）宝物

本节目中有很多宝物，要注意发现，并取得后储存起来，以便必要时使用。各种宝物将使主角的战斗威力大大加强。

①替身：在主角被敌方打倒时，替身可代替主角死亡。实际上是加命或增加了游戏机会。

②金孔雀：当主角不慎跌落深处时，它可前来相救。按方向键即可把阿秀纳带到需要去的地方。

③钥匙：有了它才能打开般若门。

④火把：有了它，才能在地狱世界中看清敌人的行动。

⑤护身符：保护主角在看不见的敌人攻击下，顺利冲锋前进。

⑥加力宝：在敌方头目被打倒后出现。可使武器的威力大增。

⑦白玉：这是主角一开始使用的标准装备，直到将敌方的第一个头目消灭为止。

⑧红玉：是可以取得的第一个宝物，它能穿透一切障碍，轻易击倒远处的敌人。

⑨雪玉：出现在1－3关，用它对付2－1关中的敌人特别有效。其威力比一般武器大三倍。

⑩火焰弹：出现在2－2关。用之对付第2－3关的敌人最适宜，杀伤力也比一般武器大三倍。

⑪雷电：出现在3－1关。用它对付破军城的敌人。

⑫念珠：只有用它才能打倒还魂的幽灵；还可以在①～⑤关中发挥很大的作用。

⑬光玉：出现在2－1关，用于打击洞窿中的敌人。

⑭空气弹：可使空气爆炸，从而炸死敌人，在3－1关中使用，效果最好。

⑮念力波Ⅰ：出现于3－2关，能穿透敌人。

⑯念力波Ⅱ：出现于3－3关，威力为一般武器的五倍。

⑰阿修罗术：可朝8个方向发出攻击。但只能在短时限内使

用。

⑱飞翔腿：使奔跑速度加快；跳跃距离大大增加。

⑲神龙变化：使主角变成一条巨龙将敌人打倒。威力巨大，所向无敌。

⑳风车斩：取得后，若一直按住A键，7支刀就会像风车一样旋转，既可进攻，又可防卫。

㉑小分身术：使主角分身为4个小人，被敌方击中一次，减少一个小人。

㉒分身术：使主角一分为二，所向无敌。

㉓分身影：使主角所向无敌，即使落在刀山上也不会受伤。

㉔集丸：它从左方飞来，可以在主角的上方将敌人打倒。是主角的得力助手。

㉕黄金佛：把敌人打倒后，有时出现在画面的上方。取到后可加1000分，而且幸运会降临。

㉖浮游佛：取得的方法是，必须和般若门中的菩萨见面，并坐在左边入口的上方，面向墙壁用力砍五下，就可以取得。将获奖一个阿秀纳，并有其他好处。

㉗飞翔术：可以使主角在一定时间内在空中自由飞翔。

㉘风神火：刮起大风，将沿途的敌人吹倒。

㉙护身火：在主角身体的四周出现旋转的火球，以防护敌人的攻击。

㉚雷神：发出白光和雷鸣，使敌人纷纷倒毙。这是对付敌头目的好法宝。

㉛念力缚：碰到顽固的敌人时用它，可使所有的敌人束手待毙。

㉜脱身术：当在般若门中作战吃力时，可运用此法宝。主角化身为一道白光，脱身而去。

㉝照妖镜：适用于对付隐身的敌人。

㉞排魔术：使用它，可使敌人在一定时间内不出现，主角可抓紧时机通过危险地带。

㉟极光：能发出较强光束杀伤敌人，对一般敌头目也管用。

㊱自我爆炸术：只有取得标有骷髅的宝物，才得此法术。它只用于主角处于难以解脱的逆境时。此时主角丢一掉命，也将敌人杀伤。

（4）选关密码

详见本书“游戏节目密码”。

（5）技法详解

节目共 4 大关，前三大关每关尚包括四小关。

1－1：场景是竹林，画面中有三处般若门，还有断桥、洞穴和陷井。除了从竹林通过外，还要跳跃前进。本关的头目是般若，他头生角、肩披发，身穿白色紧身衣，张着血盆大口，手持利剑向阿秀纳攻来。要尽快了解般若的动作招数，寻机战胜它。胜利后可得 500 分。

1－2：比杜山杉林。前进中注意刀山地带，一失脚就会受伤，如果有替身则无妨。关底头头是魔僧兵，他遮头捂面，只露出一对绿眼睛，怪吓人的。由于他使用的棍鞭较长，故不宜靠近打。如果主角有红玉，就能从远处击中他。

1－3：场景是墓地，还有许多机关。若向右走，则永远跑不出旋涡形地带，正确的路线是奋力向上攀登。这关有三处般若门，一定要进去取宝物。要想找到关底头目，必须爬到楼梯顶上。本关的头目叫仁王，身躯高大，面目狰狞，手握拐杖，向主角进攻。他动作虽然迟缓，但力大无穷。其致命的弱点在头部。

1－4：这里是凶王寺院。进去后，尽量走上面通道。因为下面是连绵的刀山地带，要有高超的技巧才能通过。在这一关中，阿秀纳虽然发现能唤醒“三宝荒神”的珠宝，却只能眼看着它被兀鹰抢走。这一关里还有一尊巨大的佛像，值得注意。关底头目是

妖魔大僧正。他会隐身，手中的禅杖发射光玉，相当厉害。不过他隐身时往往将禅杖露在外面，这样就有办法对付他了。若能打倒他，还能增加七支刀的威力。

2—1：场景是火焰山。行进时千万别掉进岩浆里，还要防备前后袭来的敌人。本关头目是火具士，口吐火焰，手舞长剑。可以用雪玉对付他。

2—2：场景是钟乳洞，要脚踏钟乳石前进，并尽量运起排魔术。碰到灯笼鬼时，可使用七支刀。敌头目是个鬼怪，龇牙咧嘴，一身长毛，活像一头棕熊。它手挥木棒，口吐鼬鼠。要想消灭它，必须绕到它背后攻击。

2—3：场景是宁静的冰雪天地，但洁白的世界中却充满着邪恶。这里的桥是坏的，洞穴是杀人坑。尤其是女魔王雪女，她的武器是冰针和雪砖，很是凶狠。主角以火焰弹克制冰、雪最为适宜。

2—4：场景是天狗塔的内部。进入塔内后，从右向左，朝上层挺进。到顶端后，就见关底头目—天狗。它银须白发，脚踏木屐，脖子上挂着骷髅项链，手使一柄魔扇。主角必须跳上空中，由上向下用七支刀猛砍，才能成功。

3—1：场景是无底的沼泽，不小心掉下去那是极难生还的。如果用飞翔术飞过去最好。即使这样，也还要用照妖镜发现隐藏的敌人，以防备它们的袭击。本关头目是武藏，挥舞一把寒光闪闪的宝剑，还会用念力波。打败他的最好办法是使用空气弹。武藏躲在无底沼泽的最里边，可以从有鸟形标志的墙壁处找到他。

3—2：这里是破军城的城墙，是十二头头的城堡。城墙全部用骷髅筑成，阴森恐怖。主角必须用飞翔术向上飞，一边躲避敌人的攻击。如果来到巨大的骷髅面前，头头也就出现了。这是一名穿龟甲的武士，手握大刀，威风凛凛，要小心他刀尖上发出的光玉，要消灭他，首先要用雷电贯穿其龟甲，并选择使用念缚术

和雷神术，这对敌头目是致命的打击。

3—3：这里是破军城的石垣，上面设有陷井和洞穴。敌人接连不断地出现，危险似乎没有止境。攻关的诀窍在于根据不同的情况选用不同的宝物。此外，还必须选择正确的前进道路。当从城墙上下来之后，应由石塔上向入口冲去。门前有敌头目妖魔大将军挡住去路。它一身金黄色的盔甲，手使宝剑，还能口吐火球。只有攻击它的头部，才能制服它。

3—4：破军城内，一座极其宽大的楼阁。进去后，一直朝最高层攀登，千万不可徘徊犹豫。到达顶端的小房后，就找到十二头头的寓所。红姥姥白颜红装，飞舞着向主角袭来。打倒她的宝物最好是念力波，并且要连续不断地发射。战胜红姥姥后，主角的七支刀便达到了最完美的形态，并具有了最大的威力。

最后一关：黄泉国。画面中有燃烧的军城、无底的沼泽和挂着龙头的化石。

总头目黑翁的老巢就在这里。他身着青衣，面带奸笑，安居黄泉国。他的武器是扇子和波动念力波。主角要先到般若门取得宝物。决斗时可用七支刀将黑翁的扇子打落地上，并躲开念力波；剩下的宝物也尽量用上；趁黑翁举起双手的时候攻击他最有效。消灭了黑翁后，再将七支刀向“三宝荒神”投过去。这样，恶魔复活的希望也就破灭了。

被囚禁的“小夜”出现在阿秀纳的面前，他俩兴奋地手拉手向光明奔去。

（6）节目评价

本节目图像清晰，音乐悦耳，情节复杂，险象环生，扣人心弦，是个不可多得的武打类游戏节目。

46.《**烟山杯围棋**》

这是由福州烟山软件部制作的围棋游戏节目。

（1）基本操作

节目分为“烟山杯赛”、“级别赛”和“对局”三种方式。进行前两种赛事时，先在“NAME INPUT”状态用26个字母输入姓名代号（采用不同的姓名时，以后的接关密码是不同的），然后将箭头移到“END”处，按A键进入密码输入状态，以同样的方法输入密码（无密码则不必输入，即可开始下棋）。

（2）名词简介

研究：当你举棋不定时，可选此功能进行试弈。

棋势：用此功能可以让电脑测算一下你目前的棋势和子力范围。

终局：告诉对手你想终局数子（有时需选择局多次，对手才会响应）。

认输：中盘认输。

（3）选关密码（以“YS”二字为姓名时有效）：

二段：hQOhj　　三段：EVhfh

四段：VcaOb　　五段：ieXkZ

六段：WjKKM　　七段：ajOWc

八段：kwdif　　九段：IfXOQX

烟山杯：YLDdQ

（4）节目特色

本节目设有19路和13路围棋两种模式，可以和电脑对局，也可以两人对局。可选择让子数，中途还可由电脑分析棋势，计算目数，功能完备，棋力较强，是目前国内最正规的围棋游戏节目。